VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

Задачи по Го для начинающих

Том 4
15 кю - 10 кю

Задачи повышенной сложности

Кано Ёсинори, 9 дан



Задачи по Го для начинающих

Том 4

Задачи повышенной сложности

Кано Ёсинори, 9 дан

Киев - 2005

Задачи по Го для начинающих

Это идеальные книги для начинающих, которые только что изучили правила Го. Она заполняет брешь между учебником для самого начала и более «продвинутыми» книгами по теории Го.

В четыре тома вошли почти 1500 задач, которые натренируют читателя основам игры. Изучив эти четыре книги, читатель овладеет элементами защиты камней и нападения, жизни и смерти групп, элементарной тактикой, основами игры в начале, середины и конце партии, таким образом закладывая солидный фундамент для дальнейшего совершенствования в игре.

Том 1. Вводные задачи (30 кю – 25 кю)
Том 2. Элементарные задачи (25 кю – 20 кю)
Том 3. Задачи среднего уровня (20 кю – 15 кю)
Том 4. Задачи повышенной сложности (15 кю – 10 кю)

Об авторе

Кано Ёсинори родился 14 апреля 1928 года в Киото. В возрасте 9 лет он переехал в Токио и стал учеником Сузуки Хидэо, 5 дан. Он получил 1 дан в 1943 году и в 1968 году достиг наивысшего, 9 дана.

В 1948 году он выиграл Чемпионат среди Молодых Профессионалов, в 1965 высшую группу турнира Отэаи, а в 1961 году 5-й Кубок Премьер-Министра. Он играл в 14-й, 20-й, 25-й и 26-й лигах Хонинбо. В 1975 году он посетил Австрию и СССР. В 1979 году он был руководителем сборной игроков Го средних школ Японии в дружественном матче со сборной Китая. Он закончил факультет Японской литературы университета Японии и стал одним из немногих профессионалов, получивших университетский диплом.

Самый известный его ученик – О Риссэй, игрок 9 дана, уроженец Тайваня.

Предисловие

Это 4-й и последний том серии книг «Задачи по Го для начинающих» и предназначен игрокам от 10 до 15 кю.

Задачи здесь более сложны, чем томе 3 и если вы сможете решать задачи подобного уровня в ваших партиях, то ваша сила игры выше 10 кю.

Ответы ко многим задачам достаточно немногословны, однако мы полагаем, что читатель уже усвоил большое количество технических приемов из первых трех книг. Одна из причин краткости приведенных ответов заключается в том, что мы хотели побудить читателя самостоятельно обдумать все возможные варианты и так же самостоятельно прийти к выводу о правильности представленного решения. Советуем читателю попытаться опровергать «правильное решение» до тех пор пока он не убедится, что оно таки правильное. Размышляя таким способом над каждой задачей, читатель разовьет свою интуицию для нахождения победных ходов в его собственных партиях.

Кано Ёсинори, 9 дан

Содержание

Словарик 4
Задачи повышенной сложности. Уровень 1 5
Глава 1. Задачи из середины игры. 5
Глава 2. Задачи из начала игры 12
Глава 3. Живые и мертвые группы 15
Глава 4. Задачи по ёсэ 18
Задачи повышенной сложности. Уровень 2 20
Глава 1. Задачи из середины игры 20
Глава 2. Задачи из начала игры 27
Глава 3. Задачи на жизнь и смерть 30
Глава 4. Задачи на сэмэай 32
Глава 5. Задачи по ёсэ 33
Задачи повышенной сложности. Уровень 3.
Задачи на жизнь и смерть 35
Глава 1. Выживание групп 35
Глава 2. Задачи на ко борьбу 50
Глава 3. Задачи на сэки 53
Глава 4. Задачи на сэмэай 54
Глава 5. Странные позиции 55
Задачи повышенной сложности. Уровень 4 56
Глава 1. Задачи на жизнь и смерть 56
Часть 2. Ответы 77

Словарик

атари - шах, то есть ход, угрожающий убить следующим ходом.

дамэ - нейтральные пункты, не приносящие пользы, ни черным, ни белым.

дан - ранг игрока, отражающий его уровень игры. Когда игрок заметно усилится после получения 1 кю, ему может быть присвоен 1 дан и по мере усиления его игры численная величина его *дана* растет. Высший ранг любителя - обычно 6 дан (*сейчас в Европе 7 дан, а в Японии - 8 дан, прим. ред.*). Профессионалы ранжируются от 1 до 9 дана - высшего ранга. Профессионал 1 дана обычно на 2 камня сильнее любителя 6 дана. см. ***кю***.

двойное атари - одновременное нанесение *атари* на две группы камней.

глаз - пункт на доске, окруженный камнями одного цвета.

ко - форма, в которой ваш камень захвачен, но вам запрещено забрать убивший камень, если это ведет к повторению позиции на доске.

кю - ранг игрока, отражающий его уровень игры. Начинающему присваивается 30 кю и по мере усиления его игры, численная величина его *кю* уменьшается. Например, 15 кю сильнее, чем 20 кю. см. ***дан***.

накадэ - большое глазное пространство, которое опрделенными ходами можно сократить до 1 глаза

оиотоси - ход, которым наносится атари на группу камней так, что как бы противник ни защищался, его камни останутся под атари.

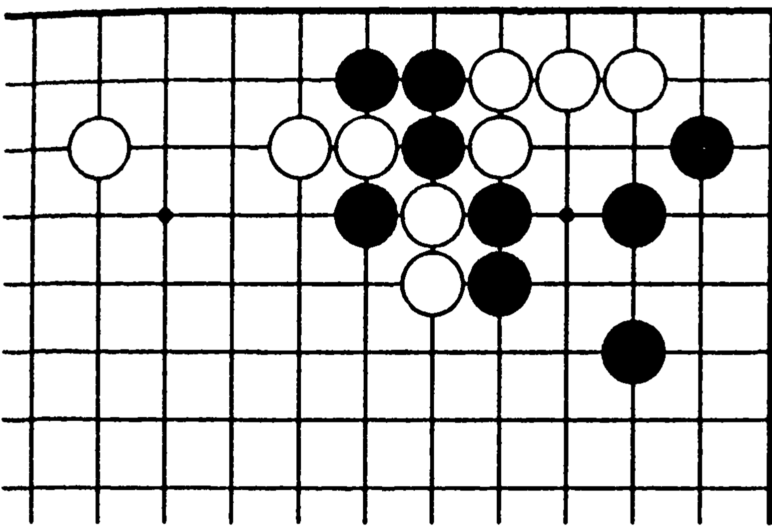
осицубуси - форма в которой вы даете атари на два или более камней противника и он не может защититься без самоубийства.

сэки - патовая ситуация у нескольких противоборствующих групп: если одна из сторон попытается атаковать другую, ее собственная группа попадет под атари и погибнет. Следовательно, ни одна из сторон не может начать атаку

защелка - тактический прием при котором один камень предлагается в качестве жертвы и если он будет взят, то убившие камни попадут под атари и сами погибнут.

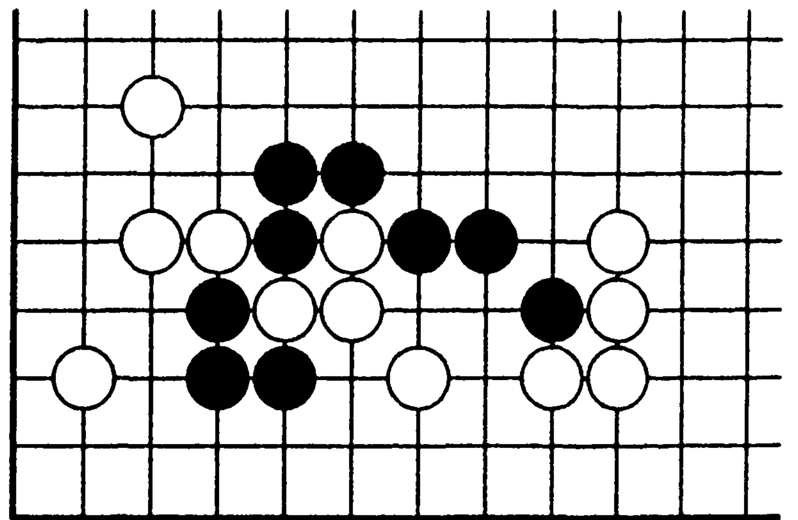
Задачи повышенной сложности. Уровень 1

Глава 1. Задачи из середины игры.



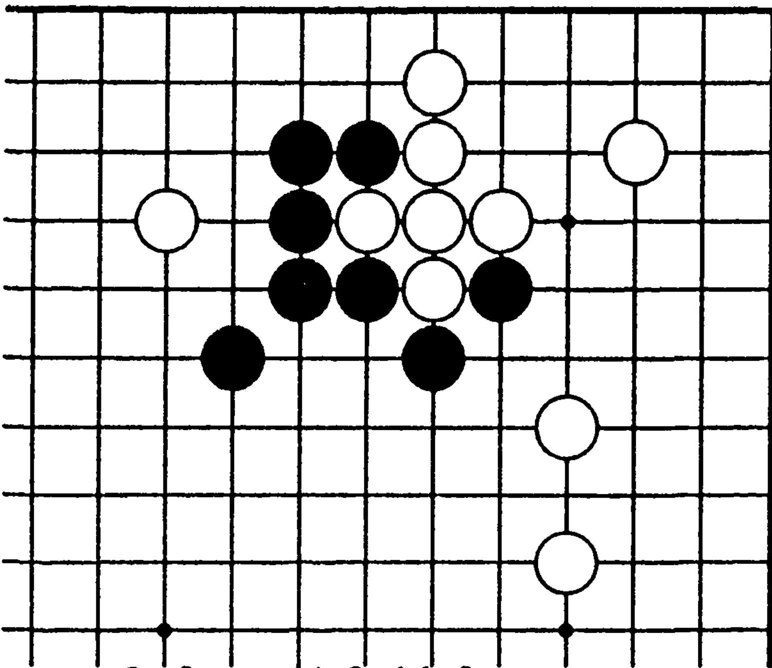
Задача №1. Ход черных.

Как играть черным чтобы спасти 3 камня наверху. Все ситё в их пользу.



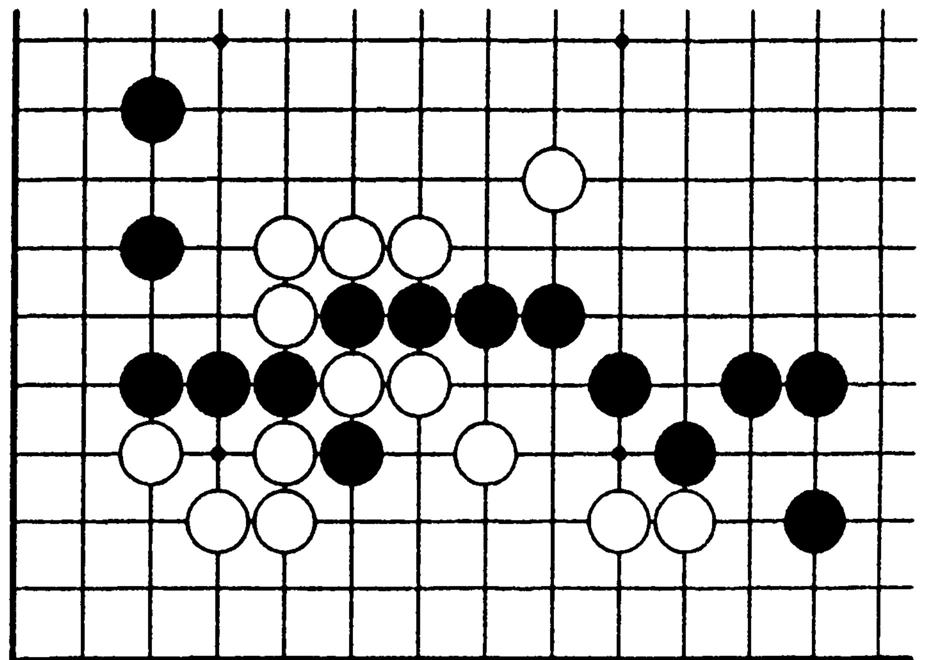
Задача №2. Ход черных.

У черных есть тэсудзи, позволяющее убить 3 белых камня.



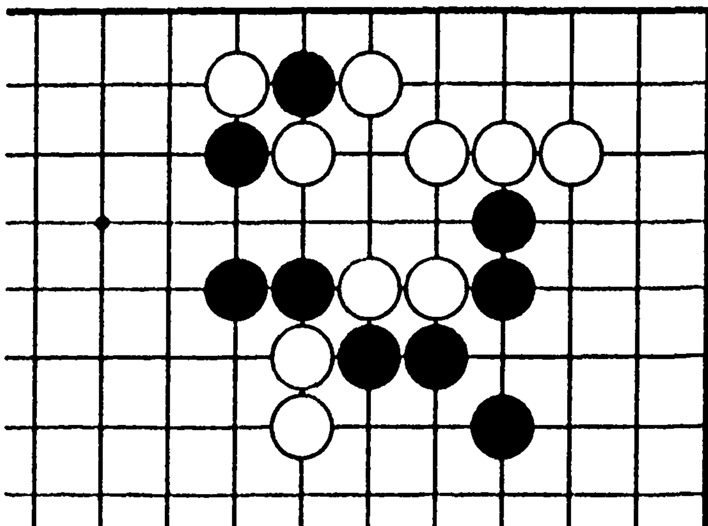
Задача №3. Ход черных.

Как соединиться черным чтобы одновременно разъединить белых.



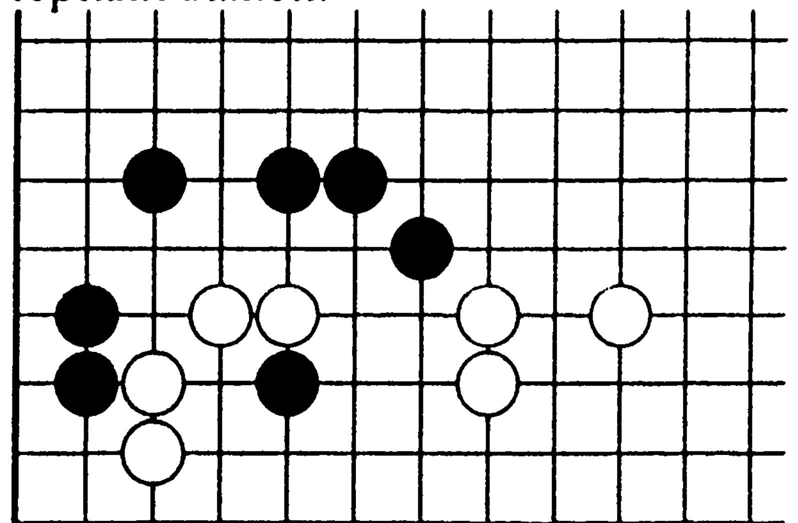
Задача №4. Ход черных.

У черных есть тэсудзи, убивающее 2 белых камня. Первый ход черных важен.



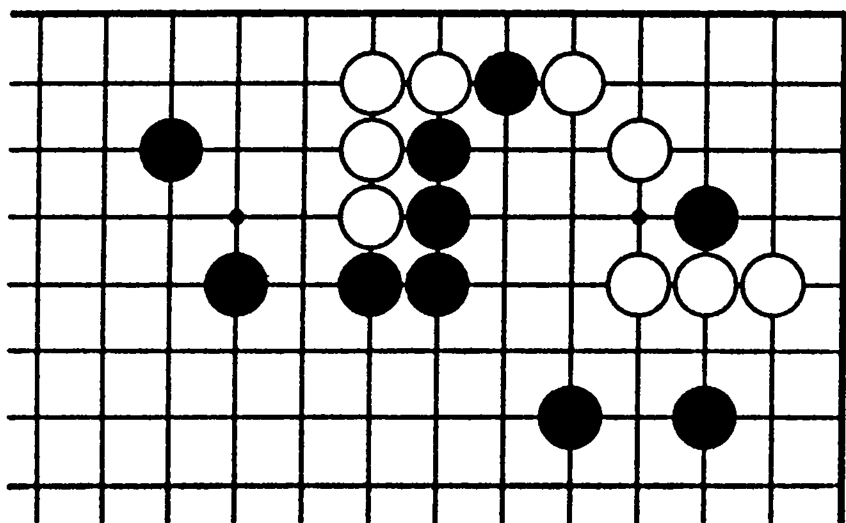
Задача №5. Ход черных.

Черные должны отдать камень наверху. Как лучше всего это сделать?



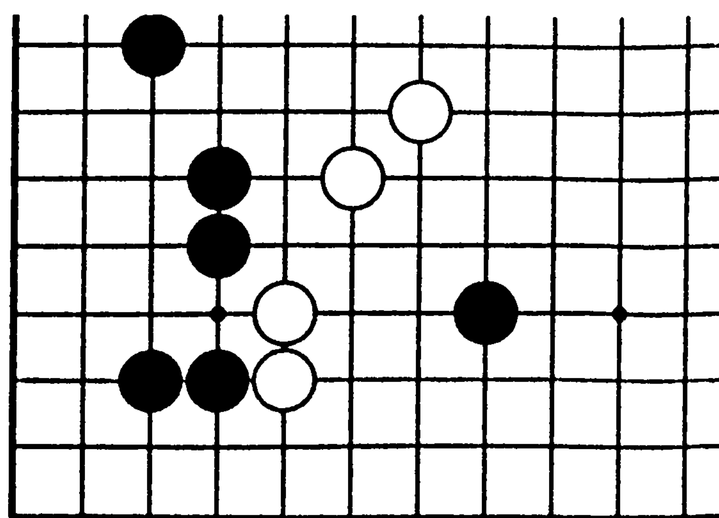
Задача №6. Ход черных.

Покажите лучший путь вторжения в территорию белых.



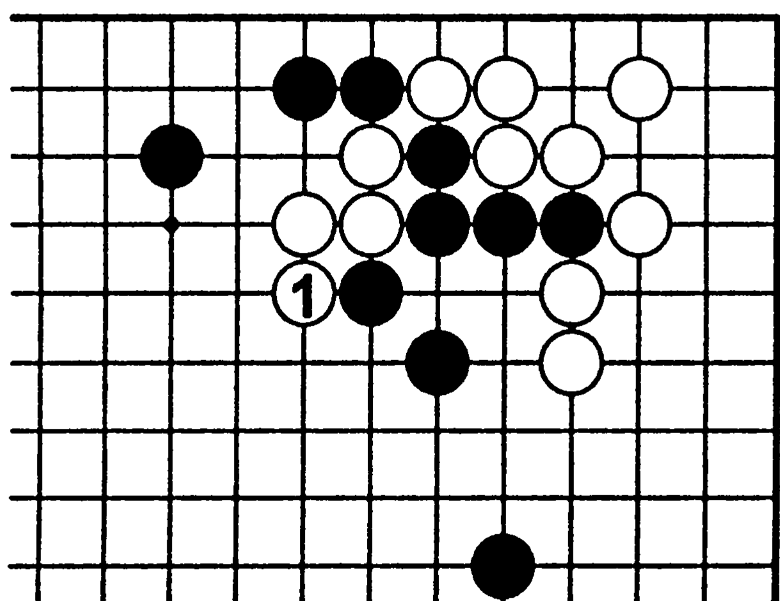
Задача №7. Ход черных.

У черных есть тэсудзи, позволяющее спасти их изолированный камень в углу или отрезать 4 камня слева.



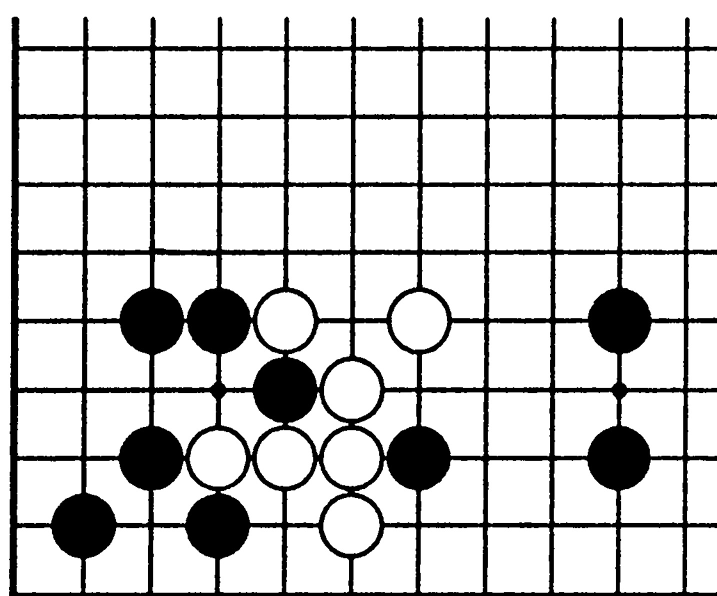
Задача №8. Ход черных.

Где критический пункт, лишающий белых базы? Лучший ход черных делает им хорошую форму.



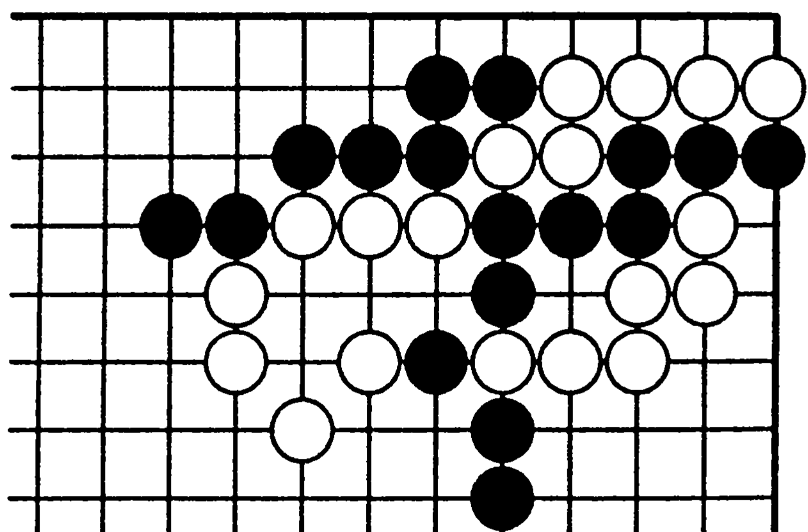
Задача №9. Ход черных.

Как черным отвечать на ①? В основном, черные должны думать о защите формы собственных камней.



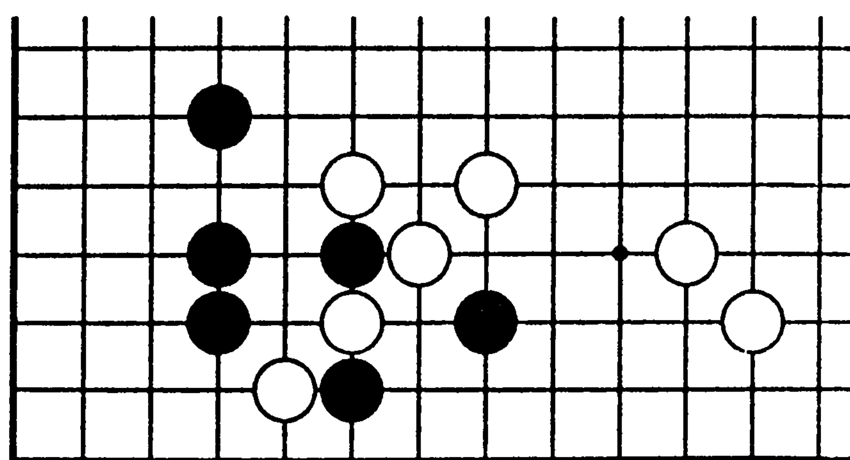
Задача №10. Ход черных.

Черный камень в атари. О чем должны думать черные: о жертве этого камня или спасении его.



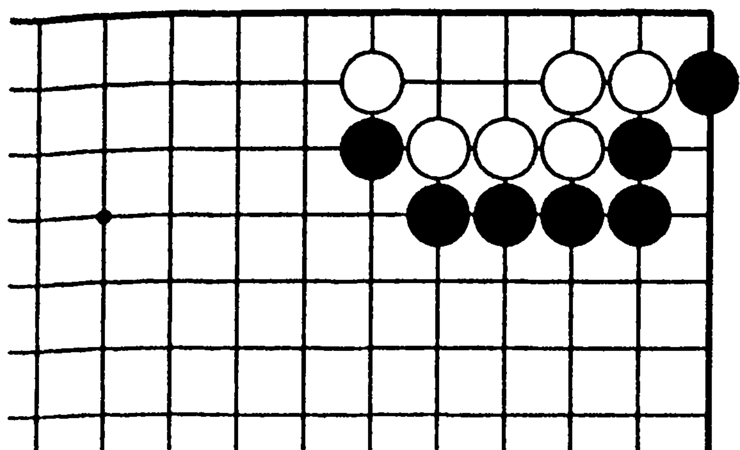
Задача №11. Ход черных.

Семь черных камней почти разрезаны. Спасите их, пожертвовав камень.



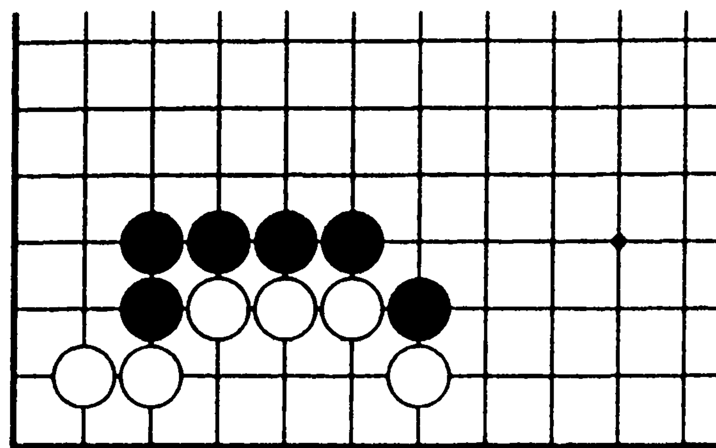
Задача №12. Ход черных.

Как черным соединить свои камни справа с угловыми? Ко - это не решение.



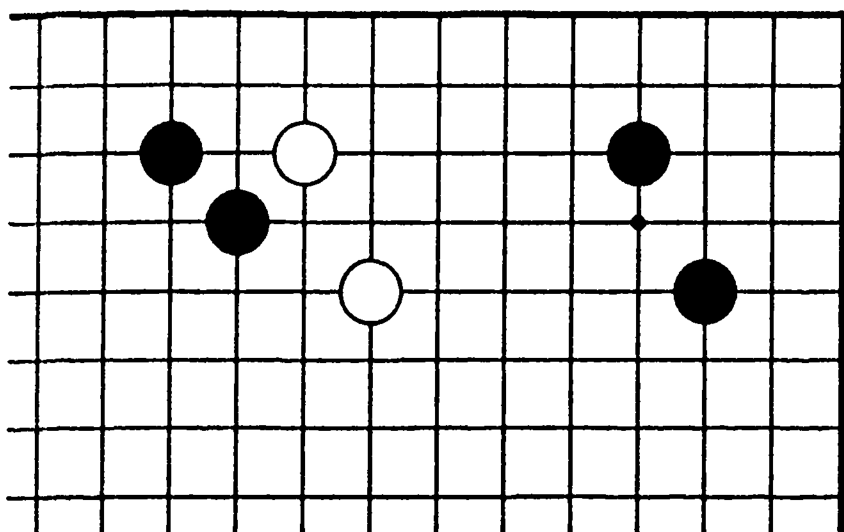
Задача №13. Ход черных.

Как черным играть в этой позиции?



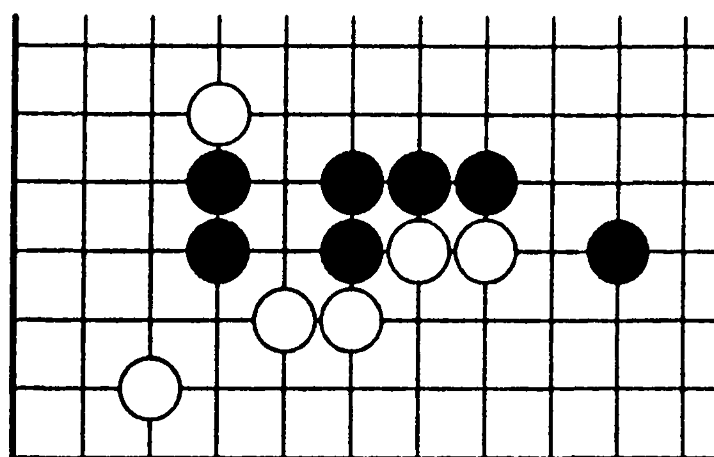
Задача №14. Ход черных.

Как играть черным? Найдите сходство и различия этой позиции и позиции Задачи №13.



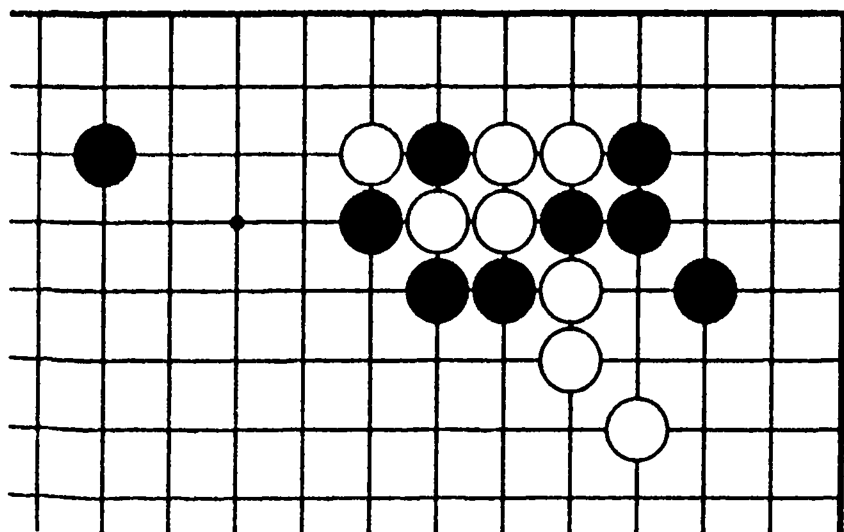
Задача №15. Ход черных.

Как атаковать черным? Вы должны сделать ход, лишающий белых базы.



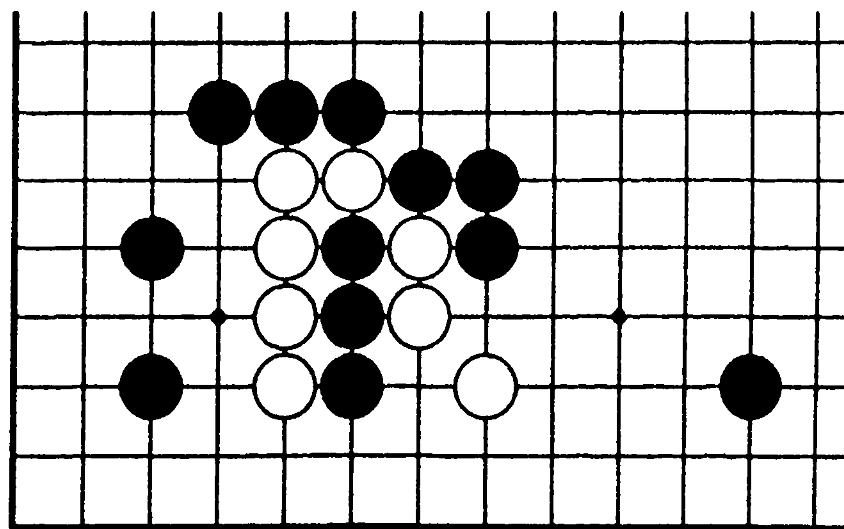
Задача №16. Ход черных.

У 2-ход камней наблюдается нехватка дамэ. Проатакуйте их, ударив в критический пункт.



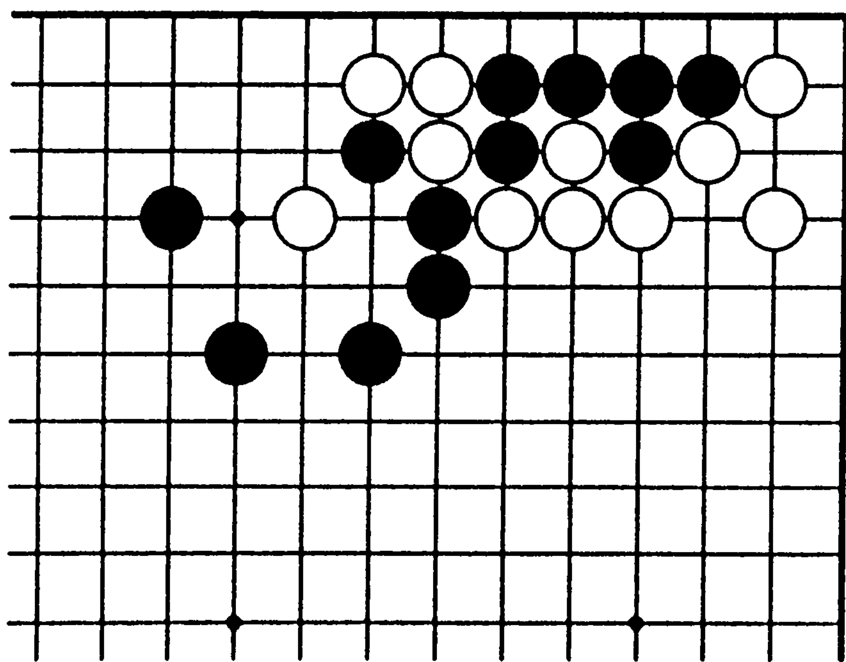
Задача №17. Ход черных.

Три черных камня снаружи слабы. Ваша задача – разрушить глазную форму белых и усилить эти камни.



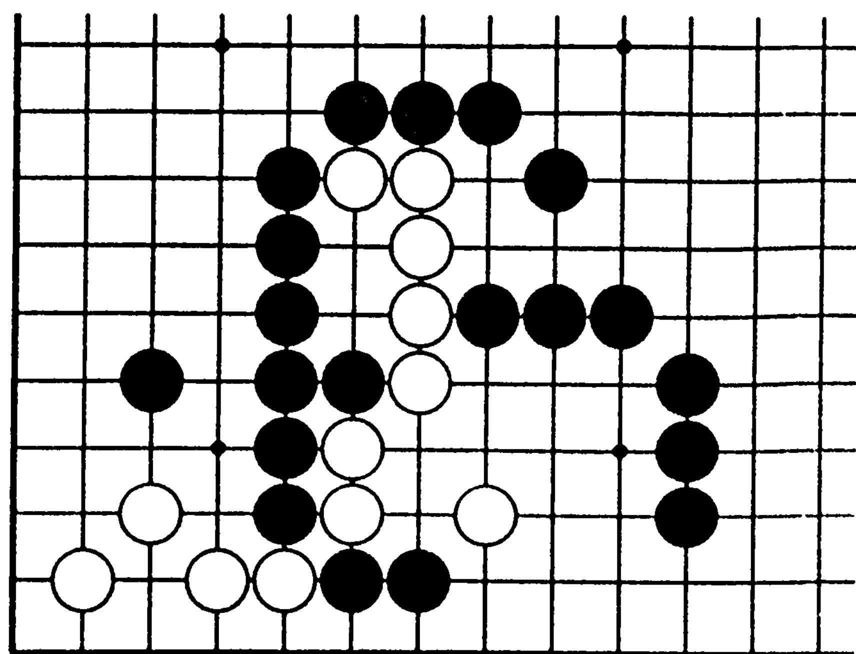
Задача №18. Ход черных.

Спасите 3 черных камня, находящихся под угрозой. Вы должны использовать одинокий черный камень справа.



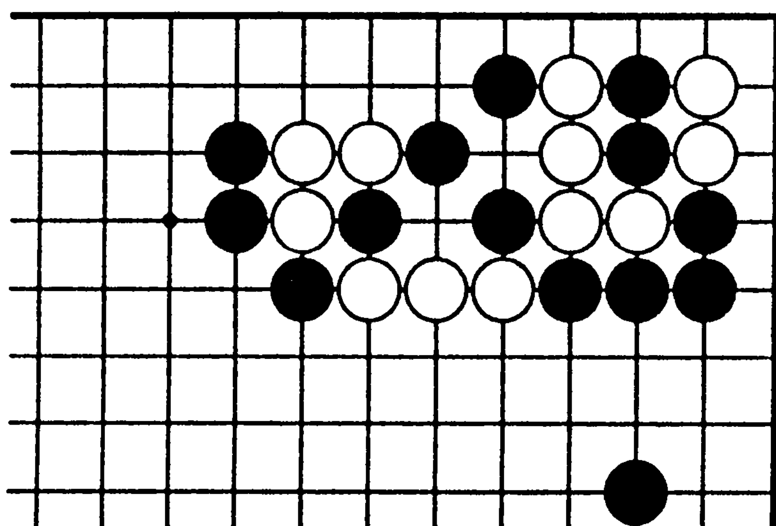
Задача №19. Ход черных.

Убить 3 белых камня наверху и спасти 6 черных камней, используя тэсудзи «сжатие».



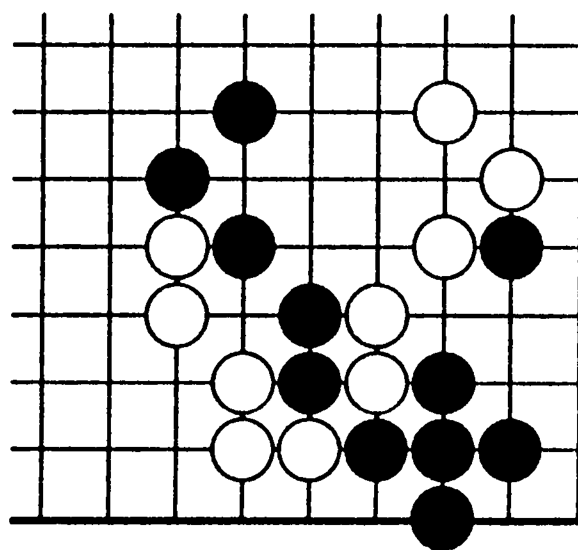
Задача №20. Ход белых.

Белые должны спасти все свои окруженные камни, убив 2 черных камня внизу.



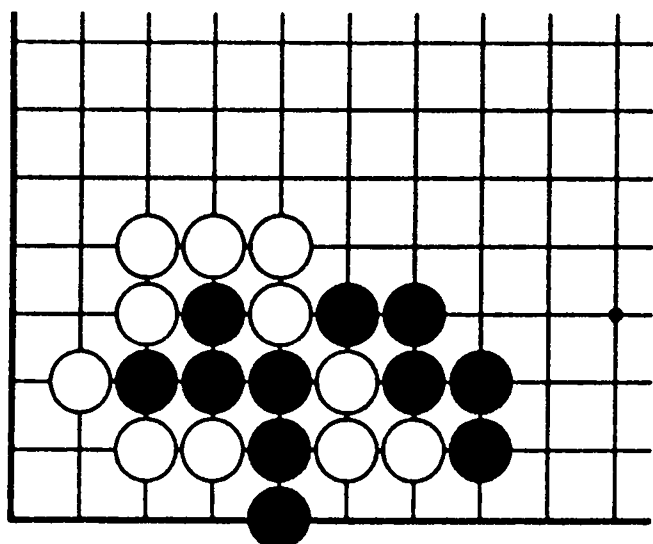
Задача №21. Ход черных.

Каким образом нанести атари на 3 белых камня наверху?



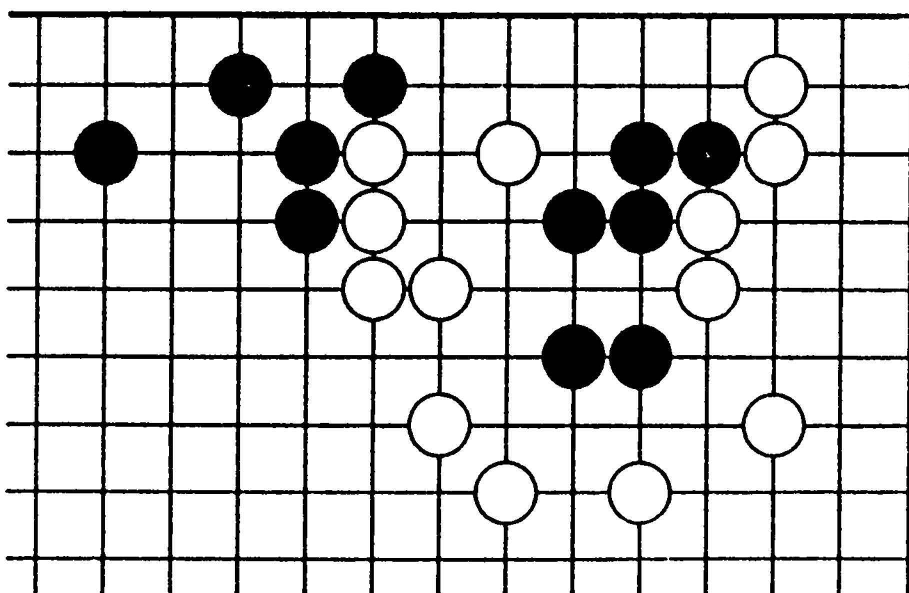
Задача №22. Ход черных.

Черные камни в углу могут выжить в сентэ.



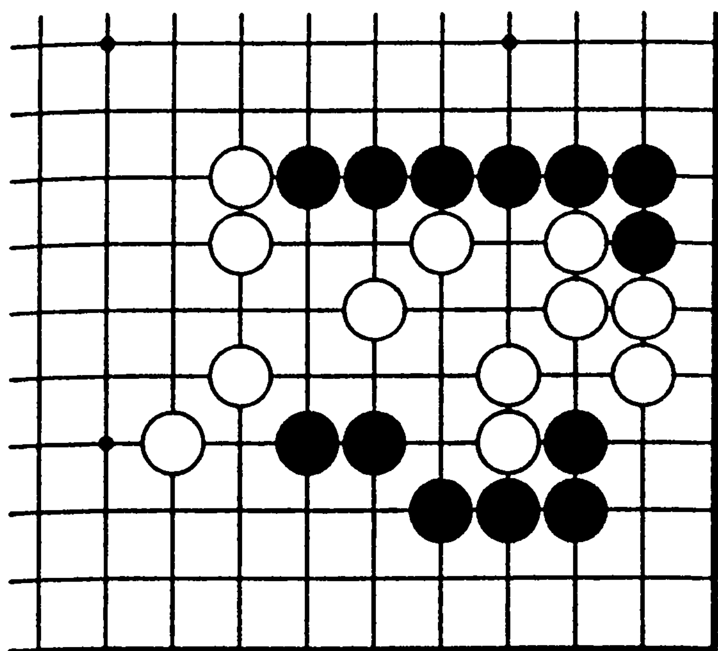
Задача №23. Ход черных.

Черные могут убить 3 белых камня справа в сентэ при помощи жертвы камня.



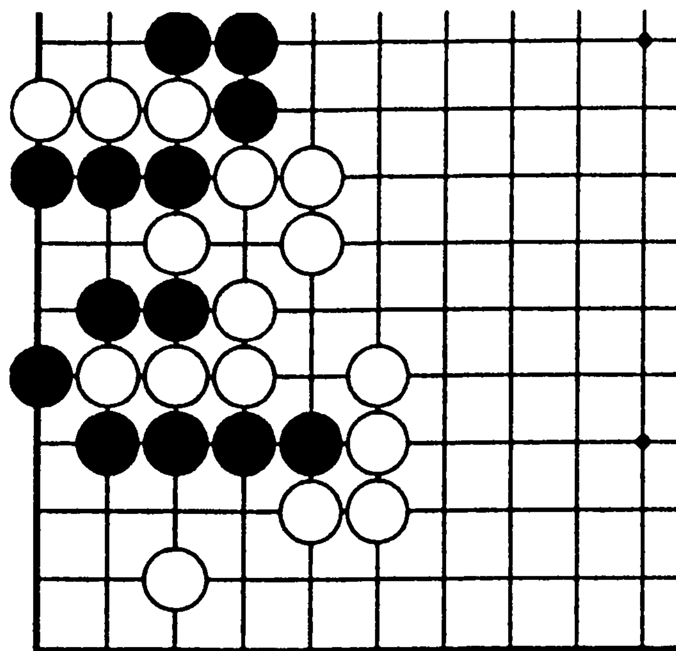
Задача №24. Ход черных.

Как играть черным чтобы соединить 2-е группы камней?



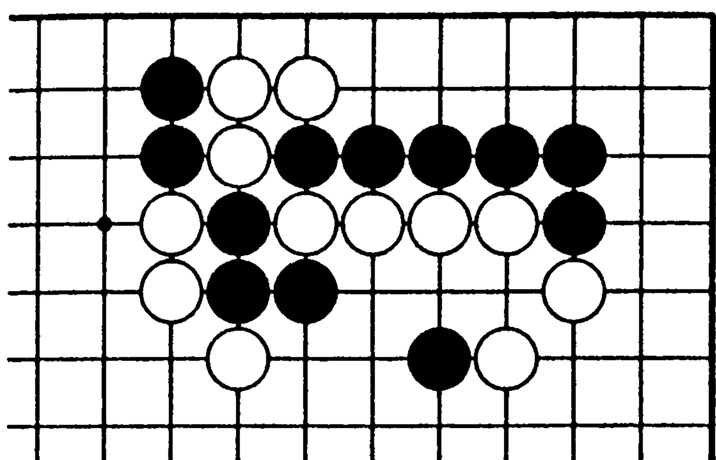
Задача №25. Ход черных.

Как играть черным чтобы отрезать 6 белых камней от центра?



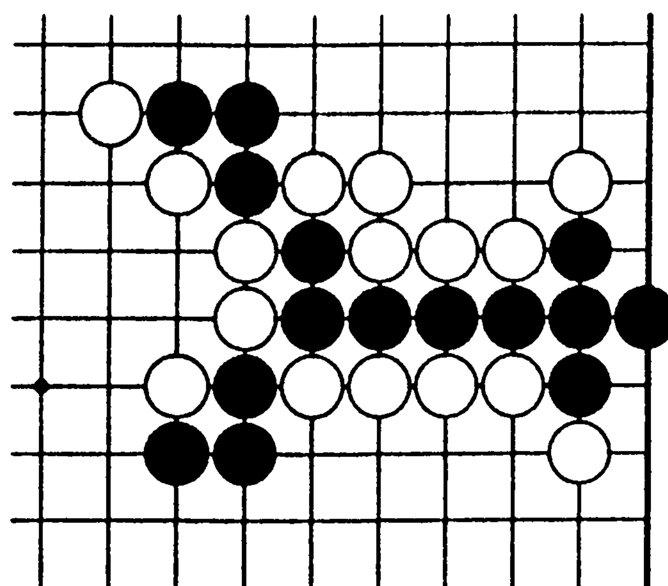
Задача №26. Ход черных.

Как играть черным чтобы соединить все камни?



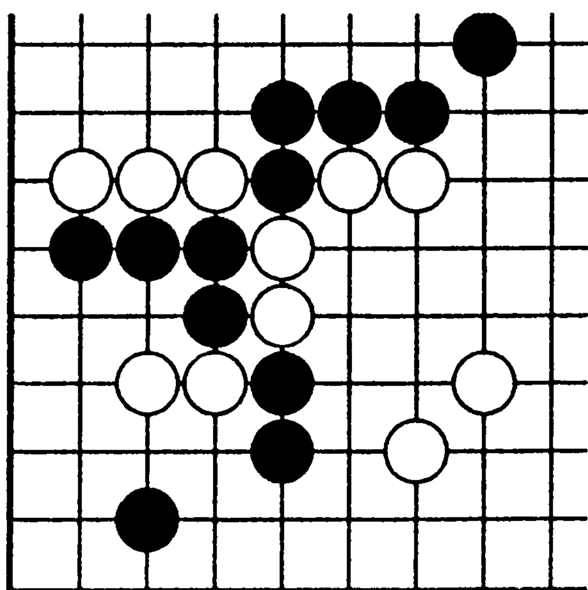
Задача №27. Ход белых.

Как играть белым чтобы убить 3 черных камня? 2-й ход белых важен.



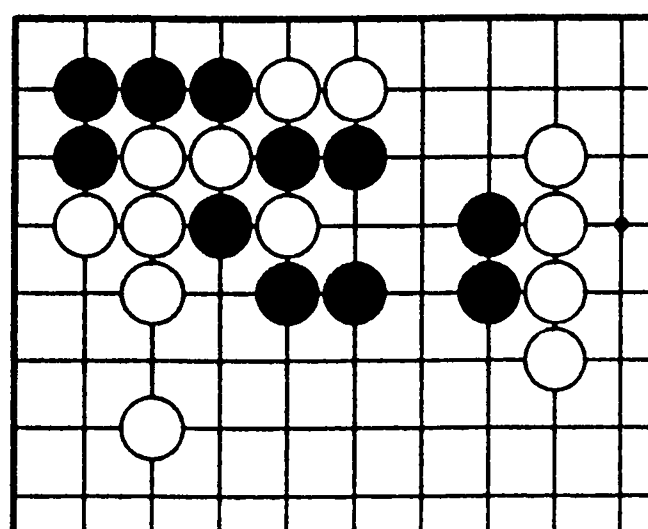
Задача №28. Ход черных.

Для того чтобы спасти 9 камней справа черные должны убить 2 белых камня.



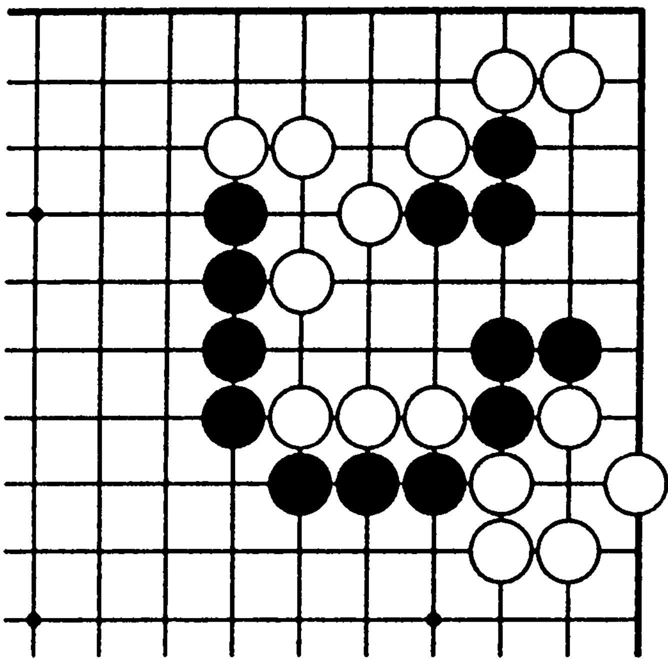
Задача №29. Ход черных.

Черные должны убить 2 белых камня чтобы спасти свои четыре.



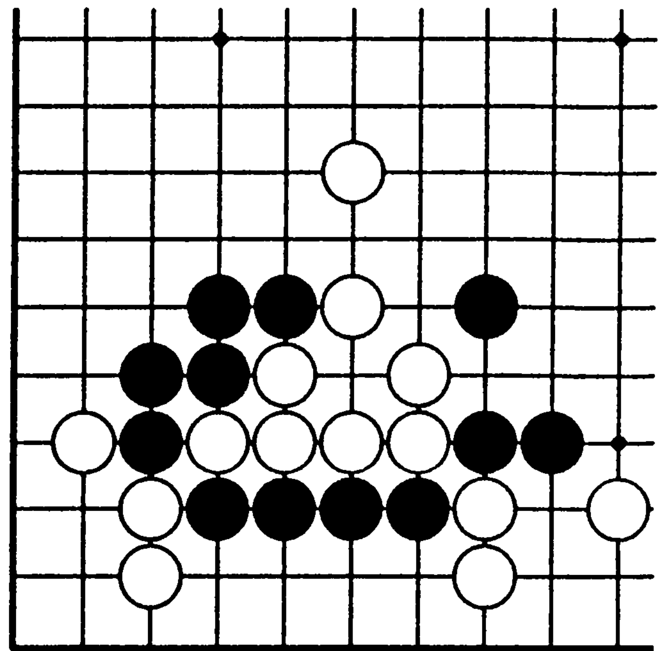
Задача №30. Ход черных.

Убейте 2 белых камня наверху и освободите четверку в углу.



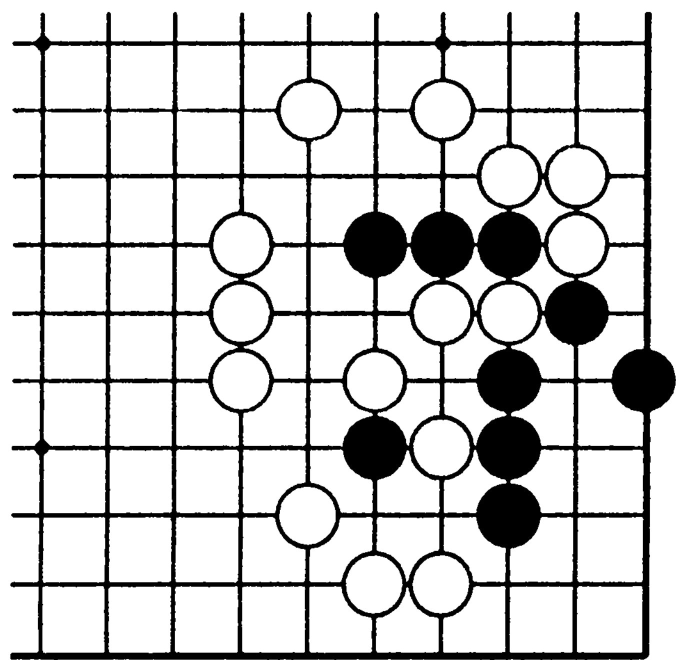
Задача №31. Ход черных.

Черные могут убить 3 камня в центре, пожертвовав свои два.



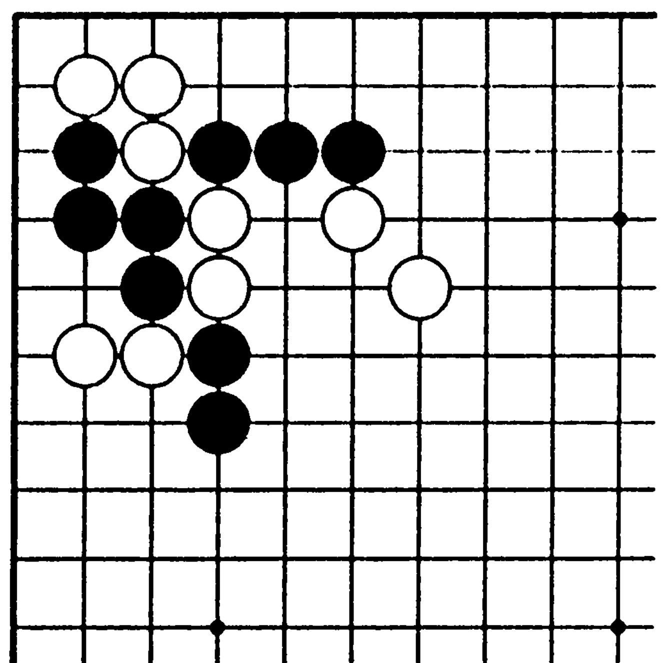
Задача №32. Ход черных.

Убейте 6 белых камней.



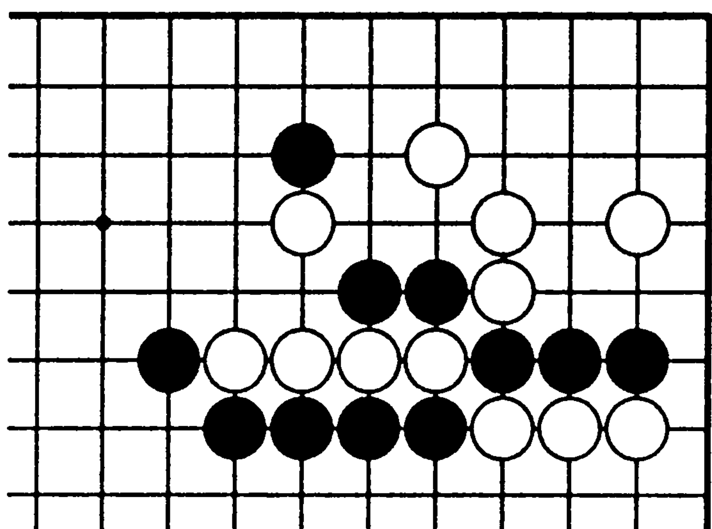
Задача №33. Ход черных.

Убейте 2 белых камня и освободите 3 изолированных черных камня в в центре.



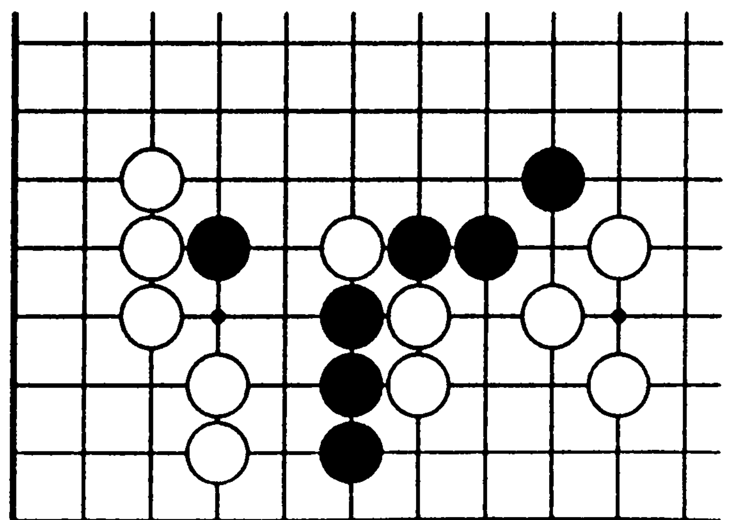
Задача №34. Ход черных.

Черные могут соединить свои камни, убив 2 белых.



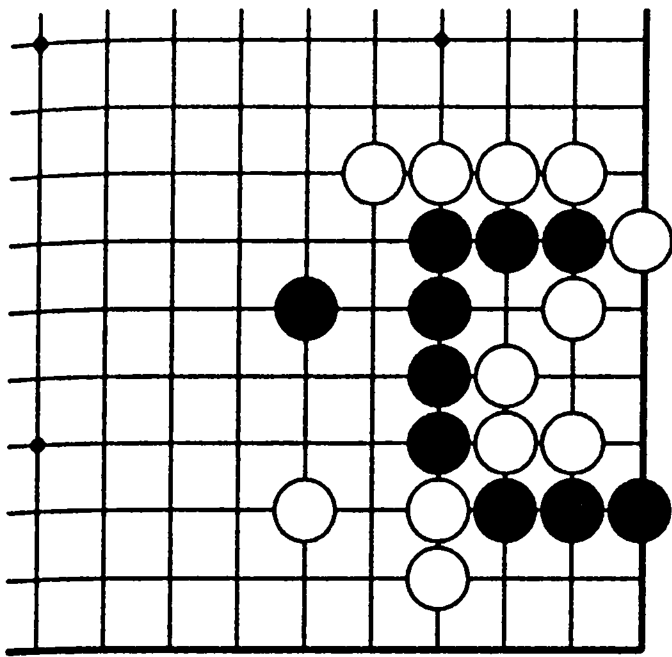
Задача №35. Ход черных.

Убейте 4 белых камня в центре.



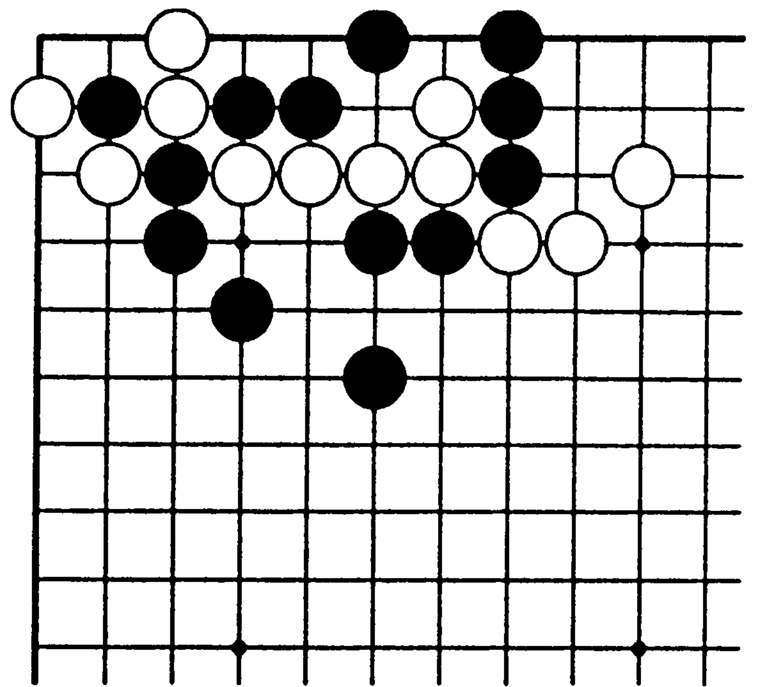
Задача №36. Ход черных.

Для того чтобы соединить сво камни черные должны убить разре зающий камень.



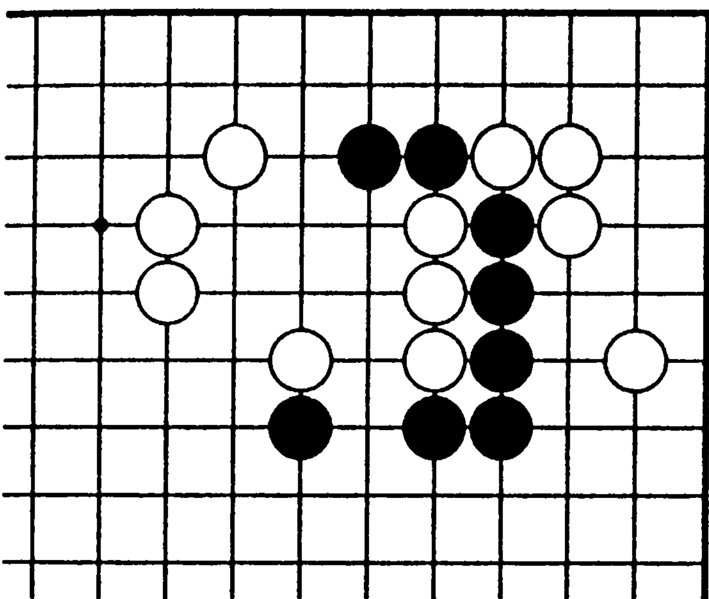
Задача №37. Ход черных.

Черные могут освободить 3 своих камня в углу, захватив 3 белых.



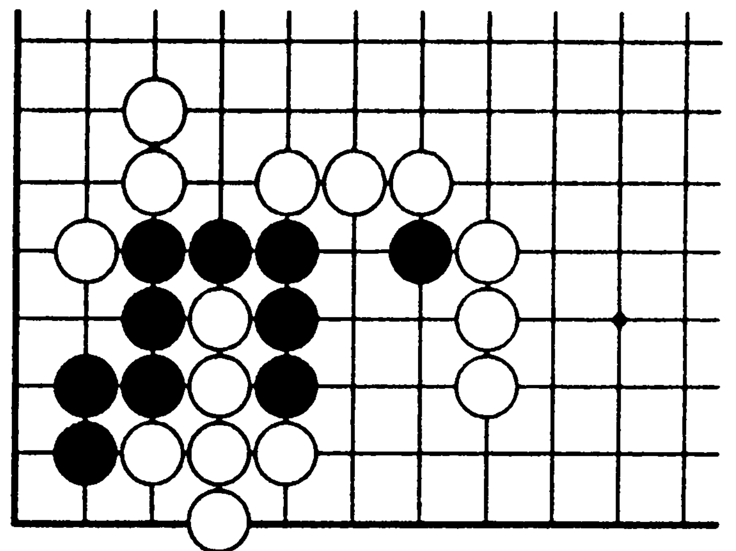
Задача №38. Ход белых.

Как играть белым чтобы убить черные камни наверху.



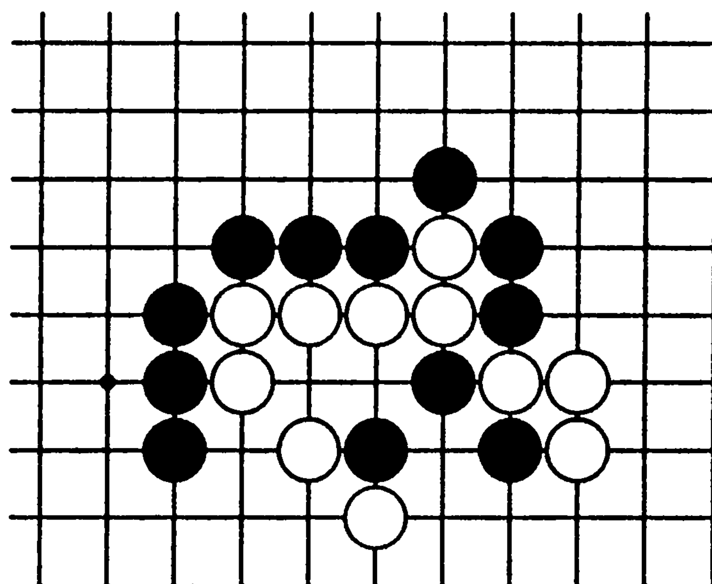
Задача №39. Ход черных.

Как играть черным чтобы убить 3 белых камня и освободить два своих наверху.



Задача №40. Ход черных.

Черные убивают 6 белых камней.



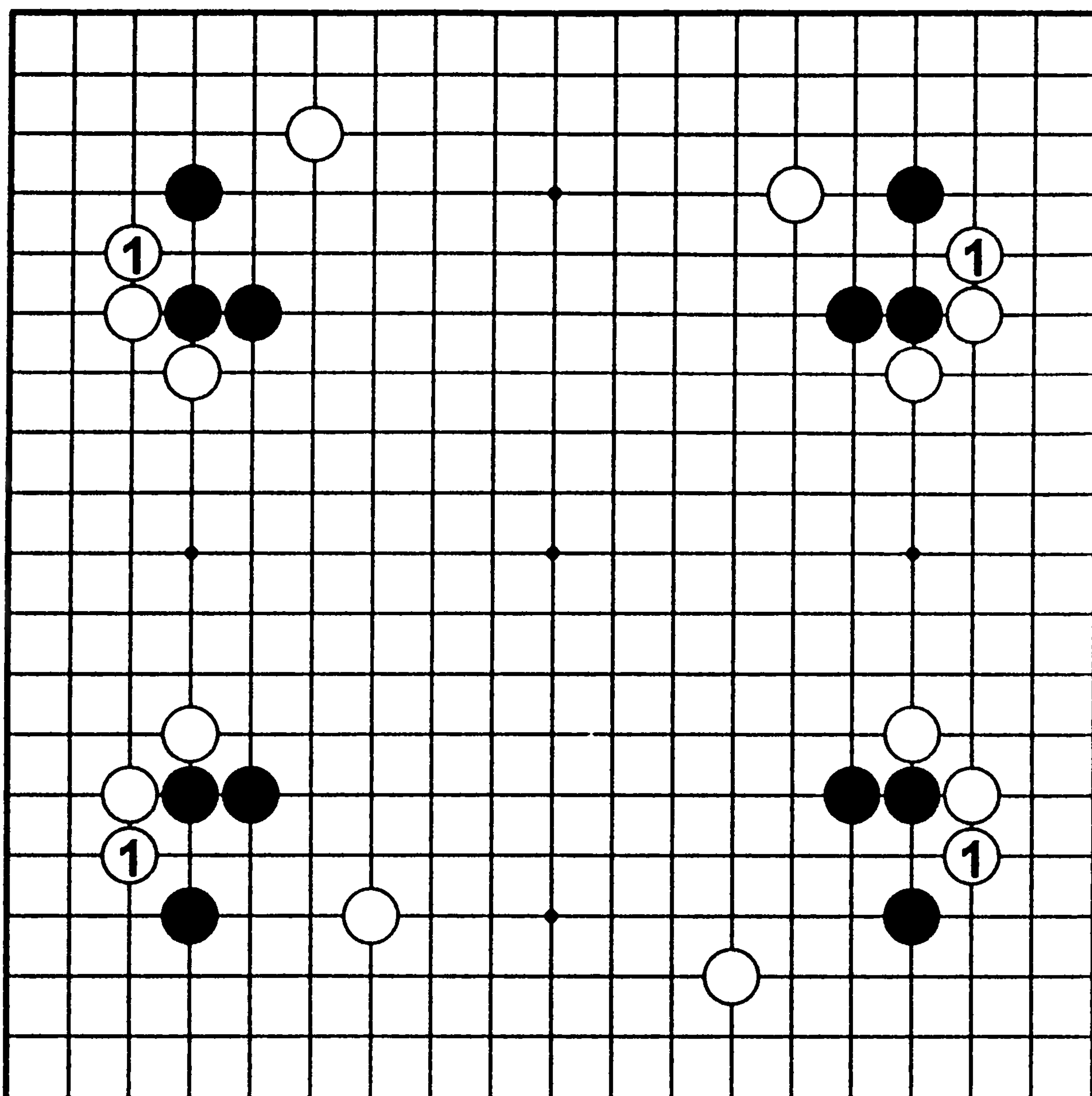
Задача №41. Ход черных.

Убить 6 белых камней.

Глава 2. Задачи из начала игры

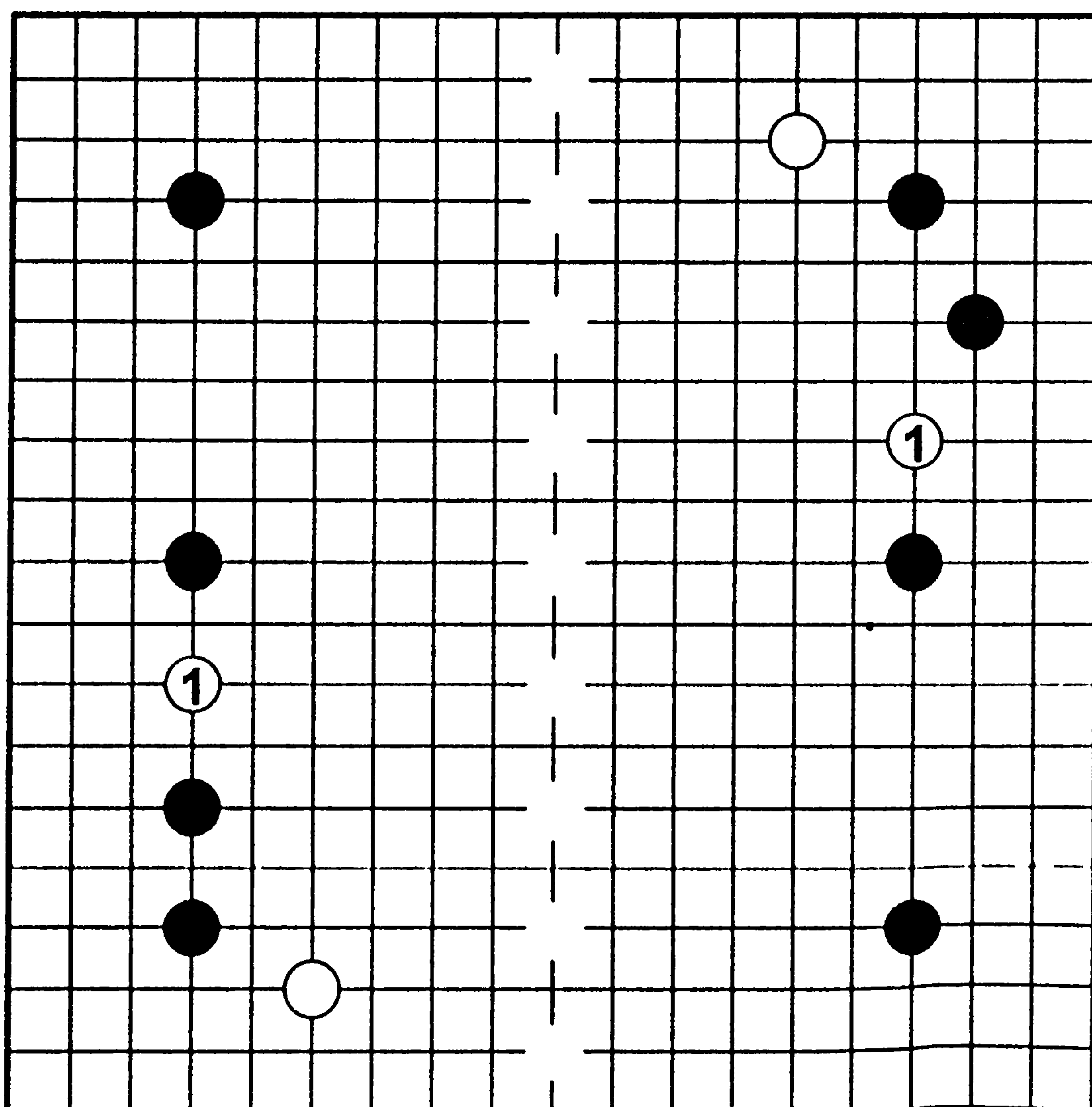
Задачи №42 – 45
Ход черных.

Во всех углах белые сыграли ①. Как отвечать черным в каждом случае?



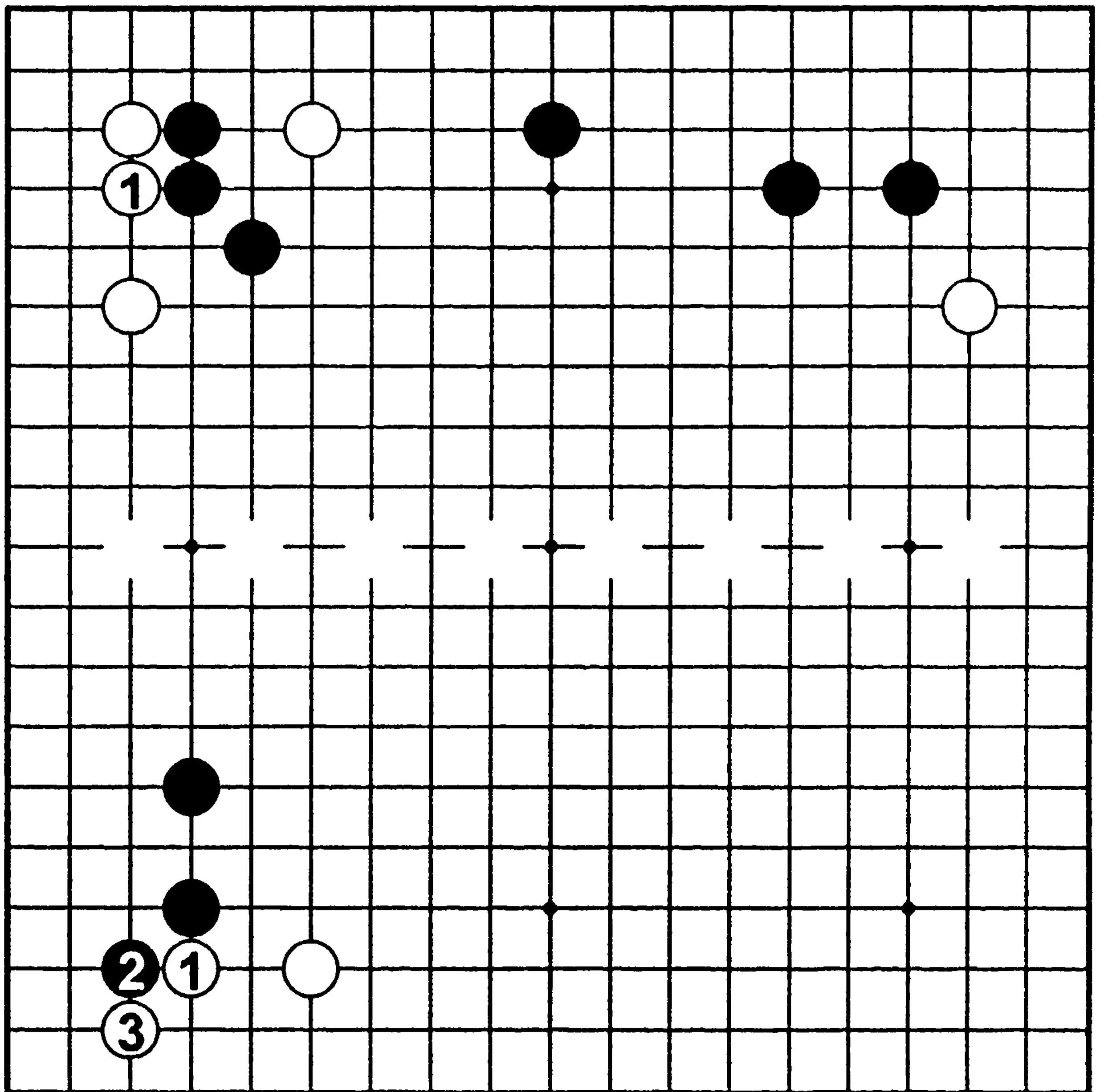
Задачи №46 - 47.
Ход черных.

Эти 2 позиции часто встречаются в форовой игре на 6-ти камнях. Как черным отвечать на ① в каждом случае?



Задача №48. Ход черных.

Белые только что сыграли ①. Как отвечать черным? Это позиция из стандартного дзёсэки с двойным какари.



Задача №49. Ход черных.

Как черным отвечать на ходы ① и ③?

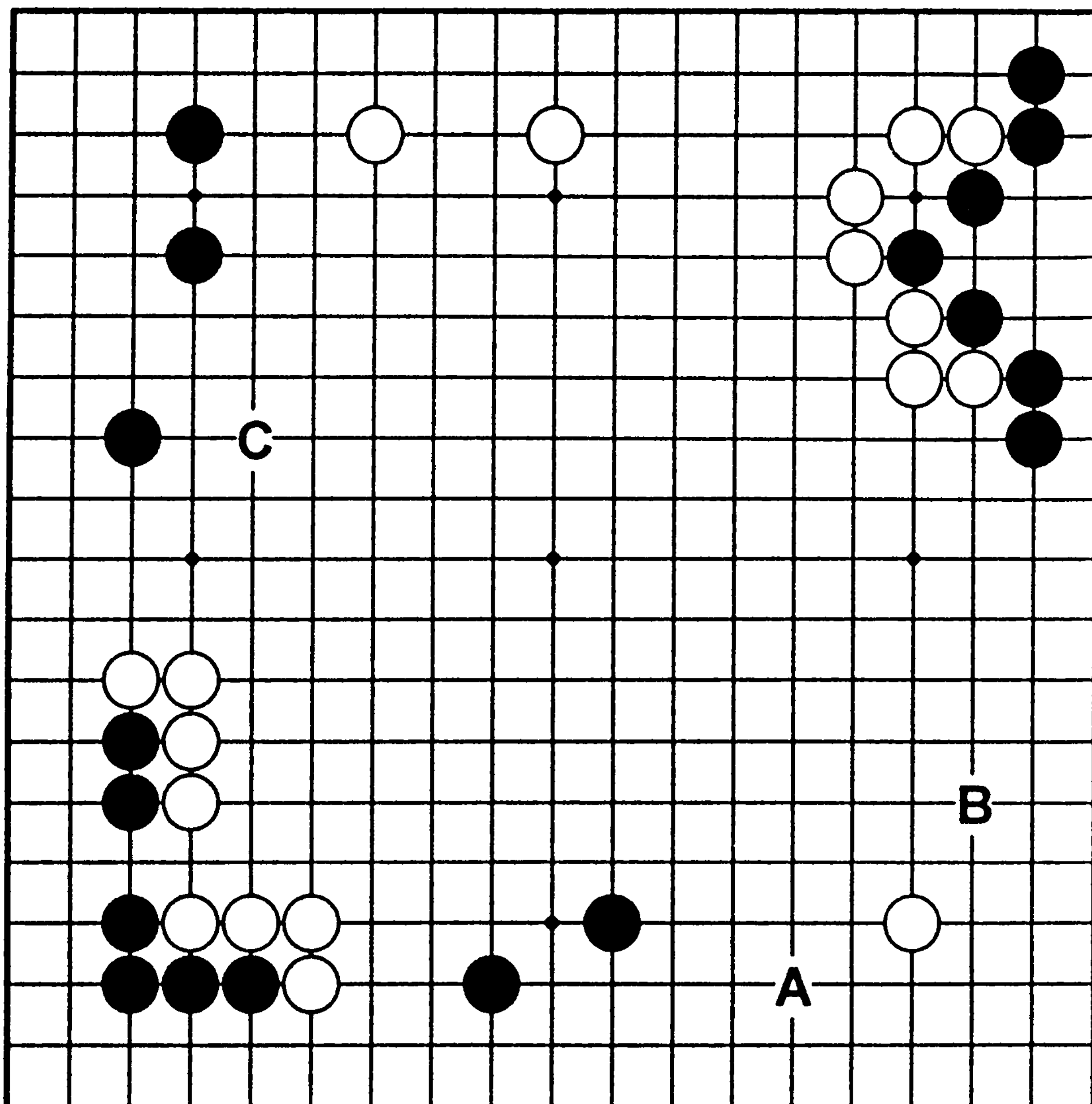
Задача №50. Ход белых.

Все пункты: **A**, **B** и **C** – распространения через 2 пункта. Найдите правильный ход в этой позиции.

Задача №51.
Ход черных.

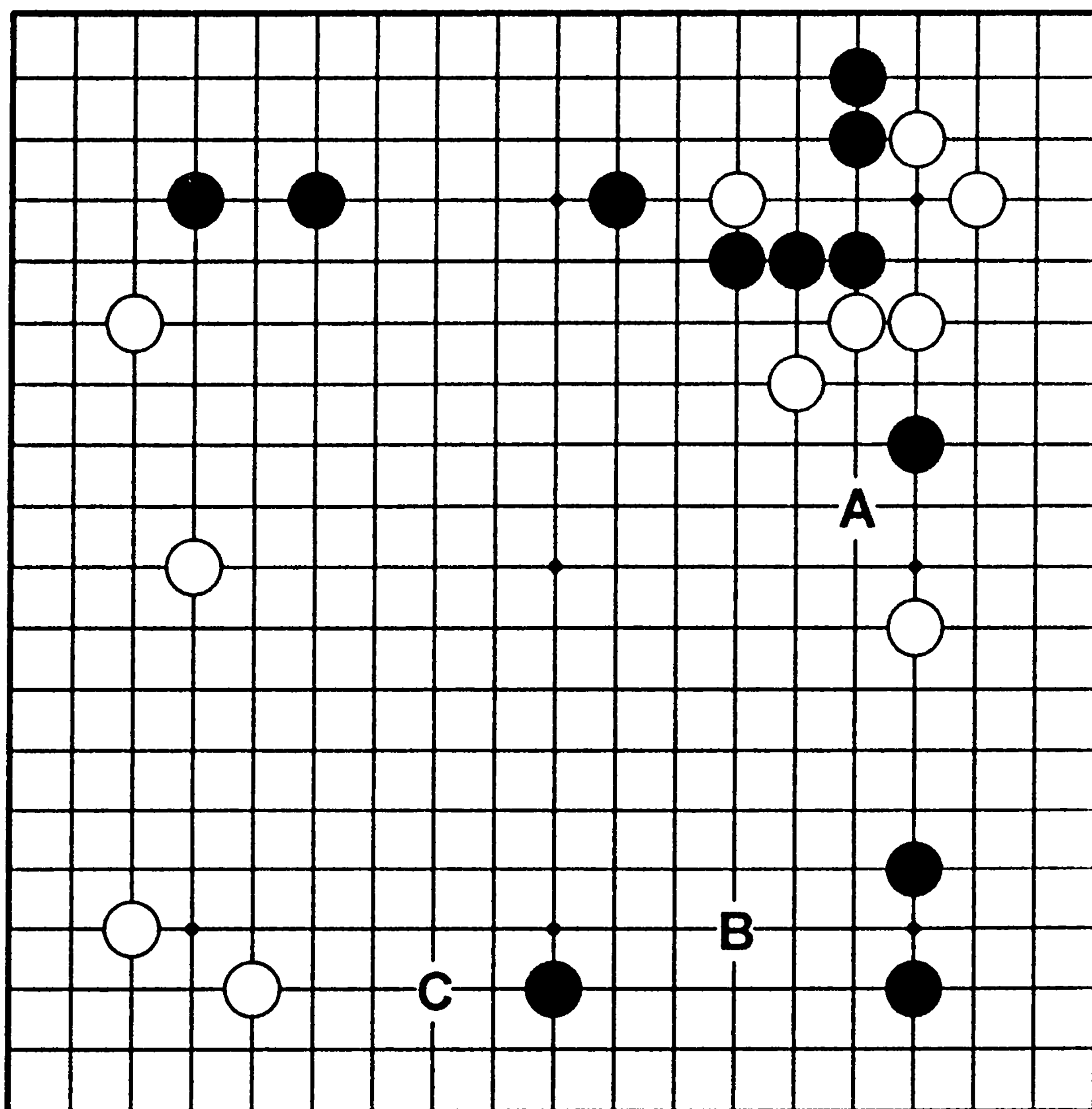
Найдите лучший ход из 3-х: **A**, **B** или **C**.

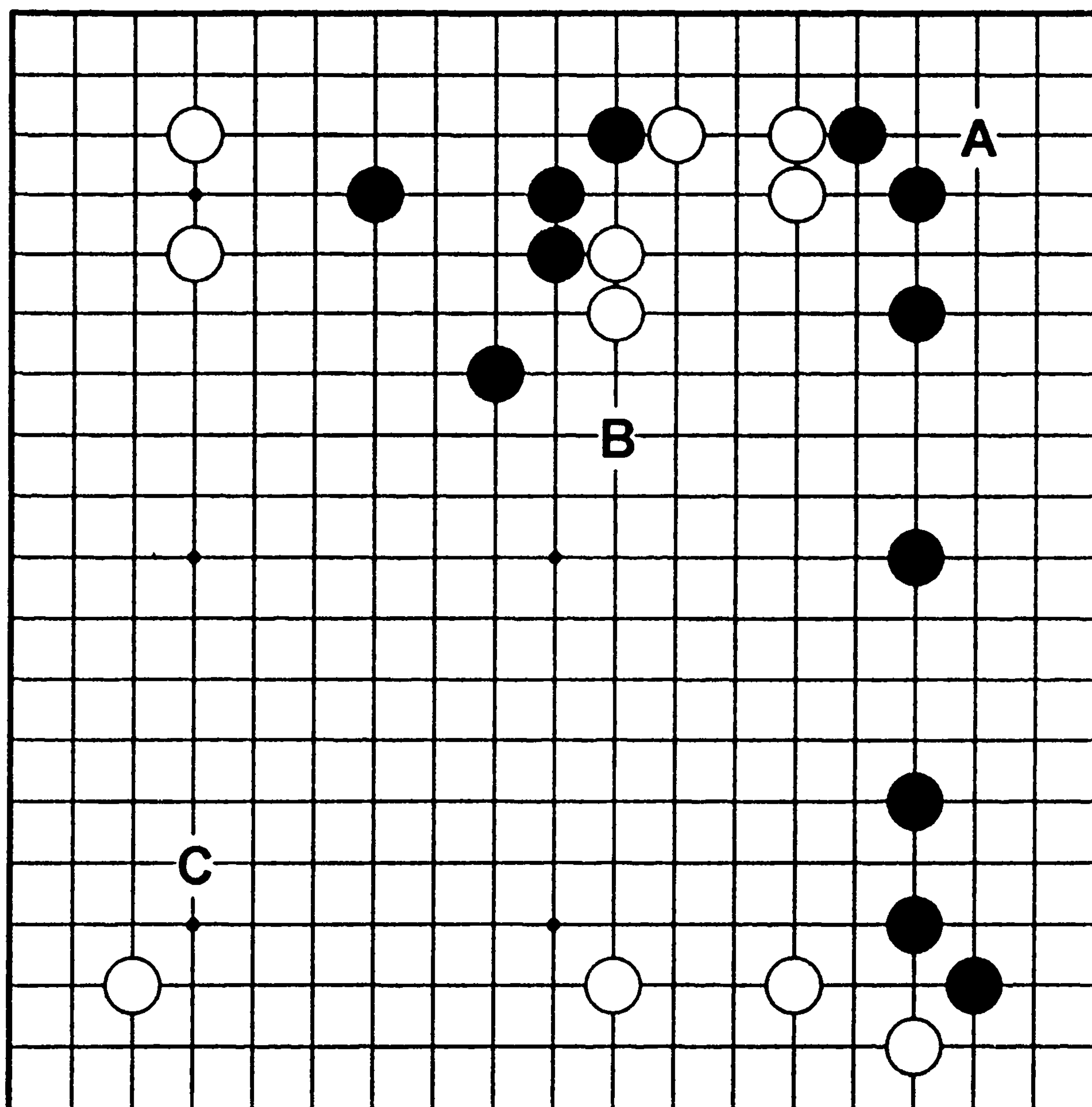
Подсказка. Как вы считаете, 2 черных камня внизу находятся в безопасности?



Задача №52.
Ход белых.

У белых на выбор 3 хода: **A**, **B** и **C**. Укажите правильный.

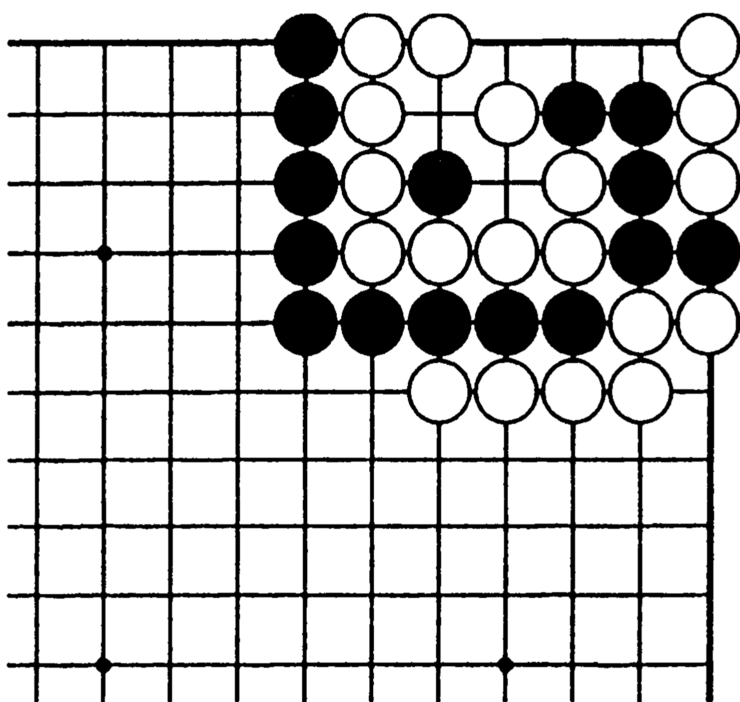




Задача №53. Ход белых.

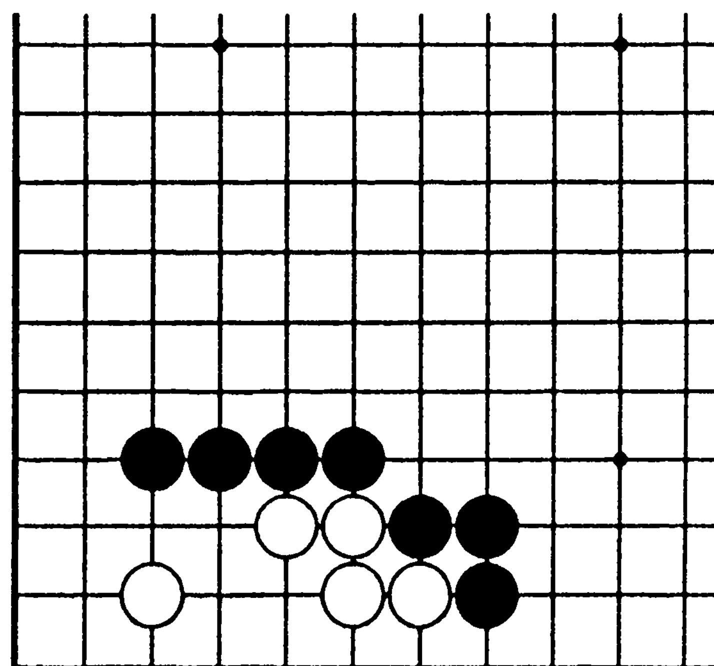
Какой ход за белых наилучший: : **A**, **B** или **C**?

Глава 3. Живые и мертвые группы



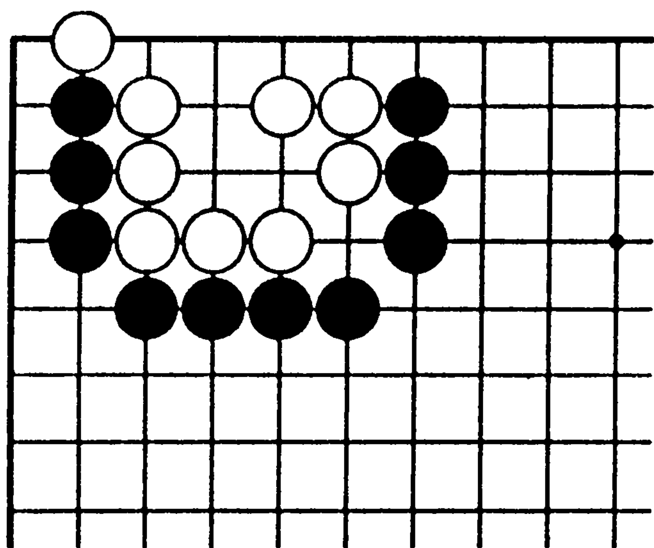
Задача №54. Черные ходят. Белые умирают.

Большой глаз против маленького. Один ход решает судьбу 13-ти белых камней наверху.



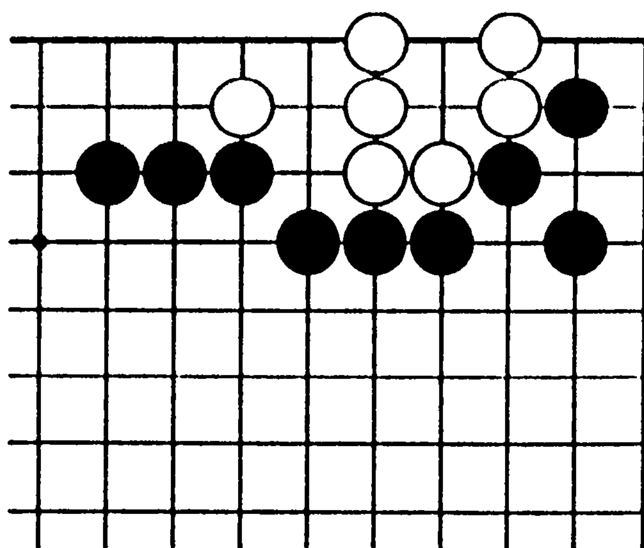
Задача №55. Черные ходят Белые умирают.

Белые не могут сделать 2 глаза Убейте их.



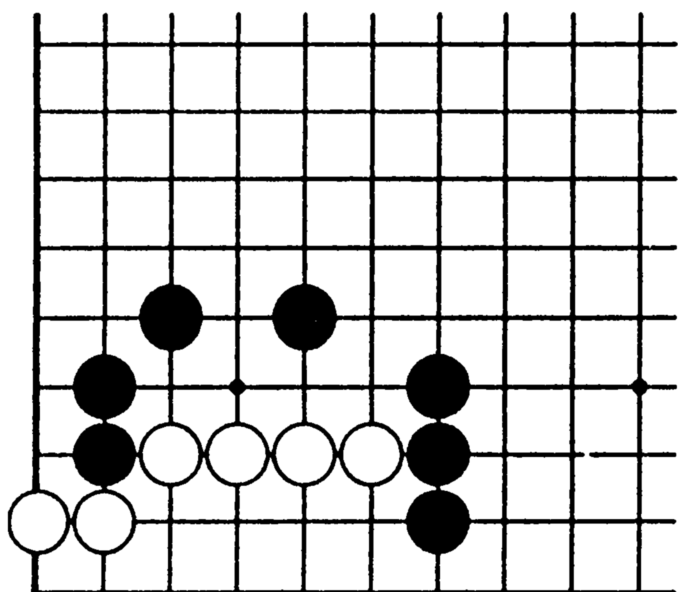
Задача №56. Черные ходят. Белые умирают.

Черные могут убить все белые камни, но будьте внимательны в отношении сэки.



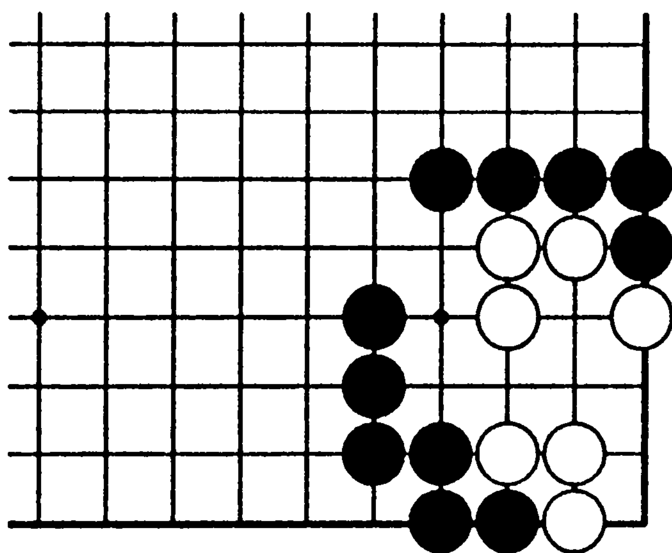
Задача №57. Черные ходят. Белые умирают.

Жертвуя камень черные могут сделать ложный глаз слева.



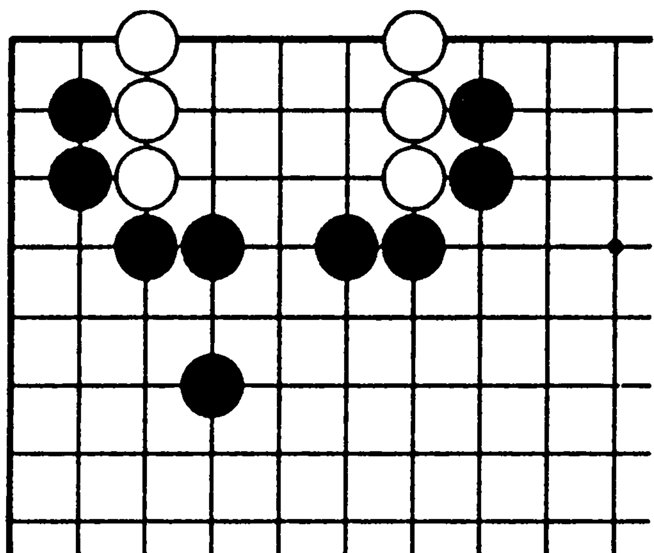
Задача №58. Черные ходят. Белые умирают.

1-й ход решает судьбу белых камней.



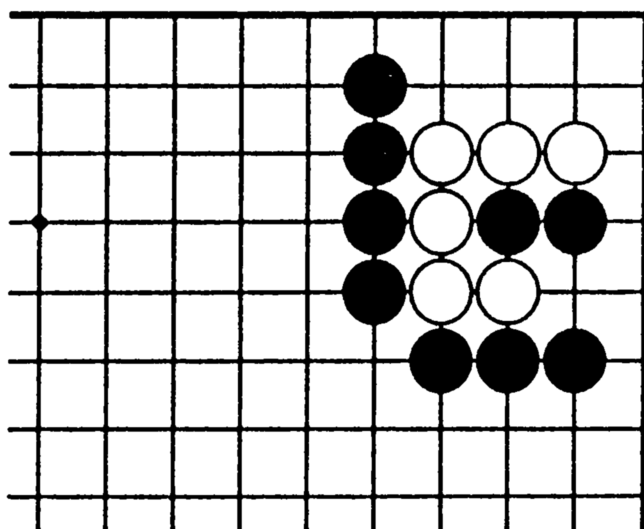
Задача №59. Черные ходят. Белые умирают.

Убейте белые камни безусловно.



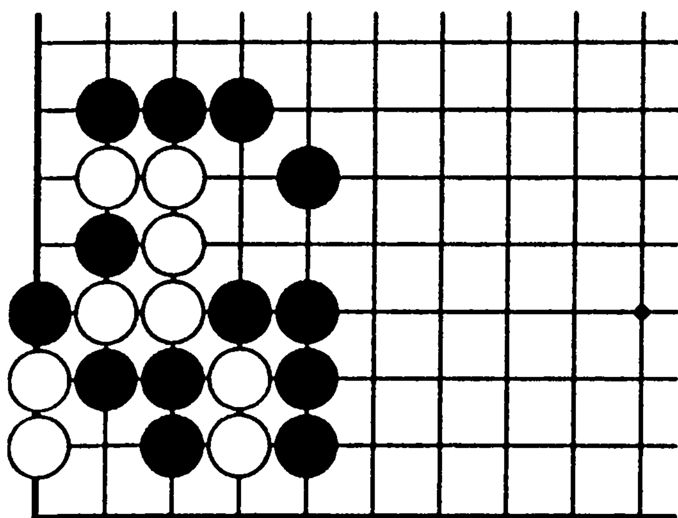
Задача №60. Белые ходят и выживают.

В симметричной позиции играйте в центр. Но где он?



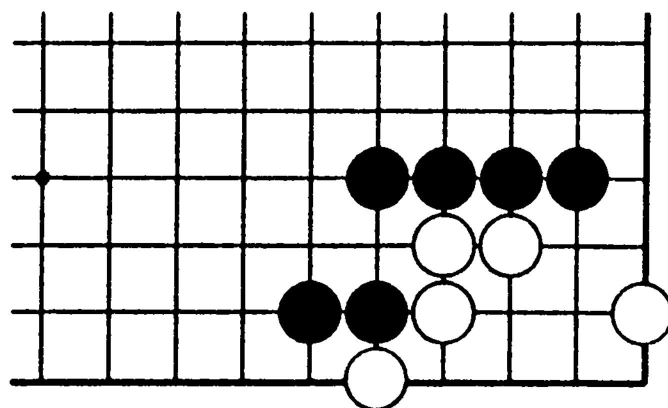
Задача №61. Белые ходят и выживают.

Белые не смогут убить 2 черных камня если не сыграют в жизненный пункт.



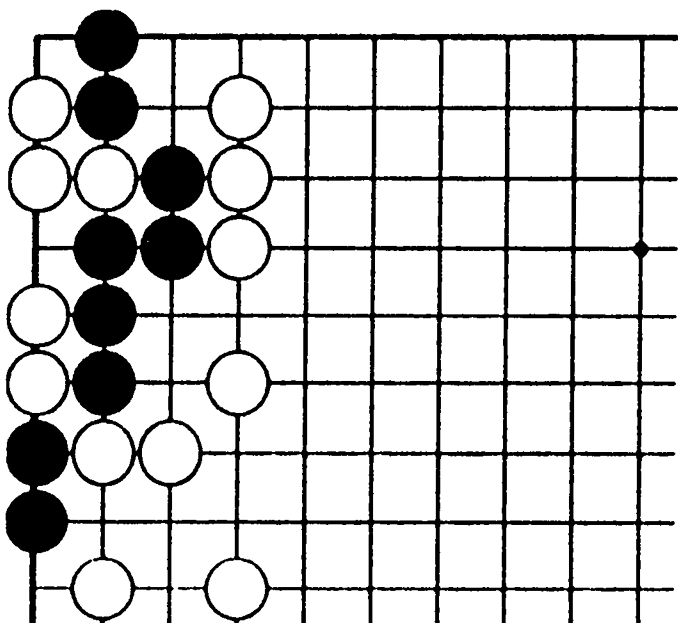
Задача №62. Белые ходят и выживают.

Если белые смогут сделать глаз в углу, они выживут.



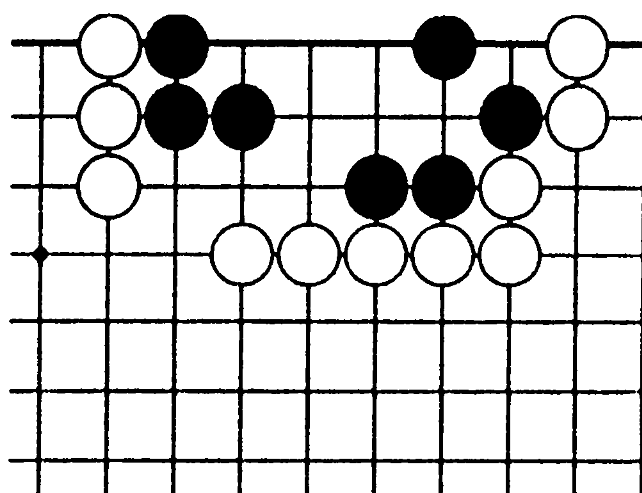
Задача №63. Белые ходят и выживают.

Одним ходом белые могут сделать глаза в 2-ход местах.



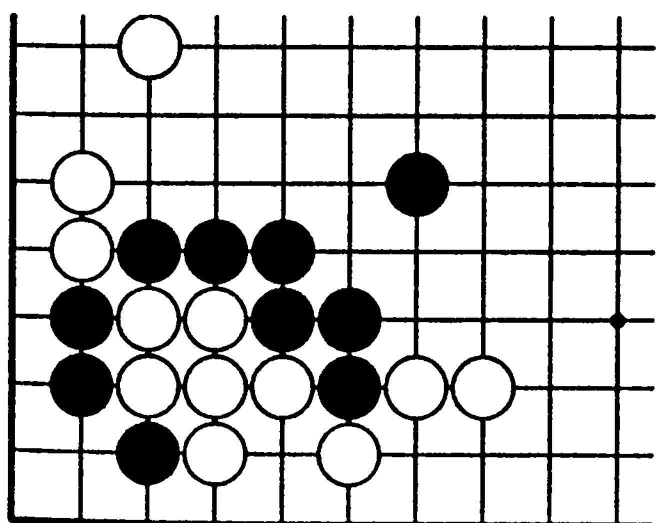
Задача №64. Черные ходят и выживают.

Для того чтобы выжить черные должны убить два камня и три камня одновременно.



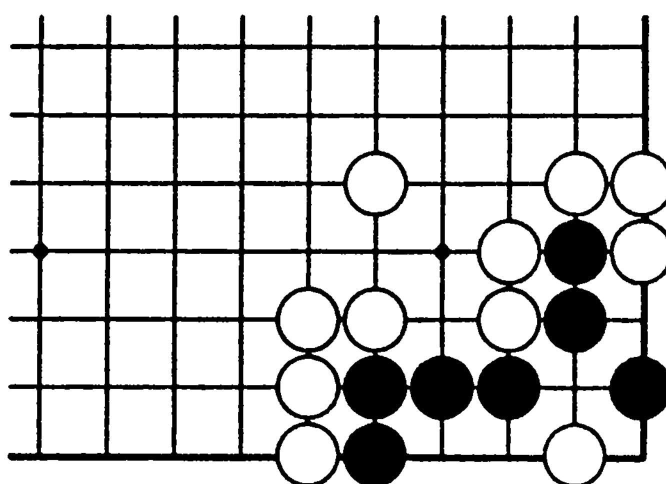
Задача №65. Черные ходят и выживают.

Черные могут мгновенно выжить, если пойдут в жизненный пункт.



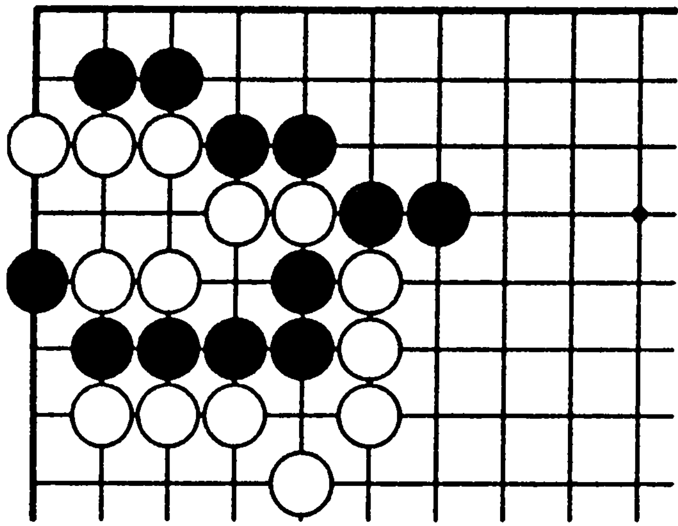
Задача №66. Черные ходят и выживают.

Угрожая убить белых на дамэдзумари, черные могут построить 2 глаза в углу.



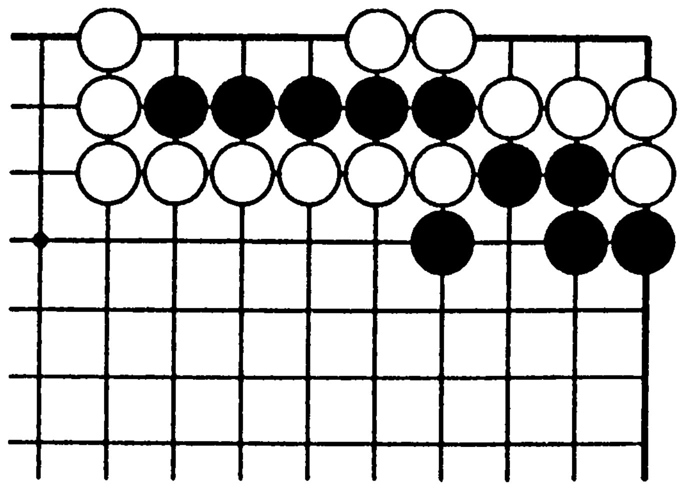
Задача №67. Черные ходят и выживают.

Единственный путь выжить за черных – сыграть тэсудзи «игра под камнями».



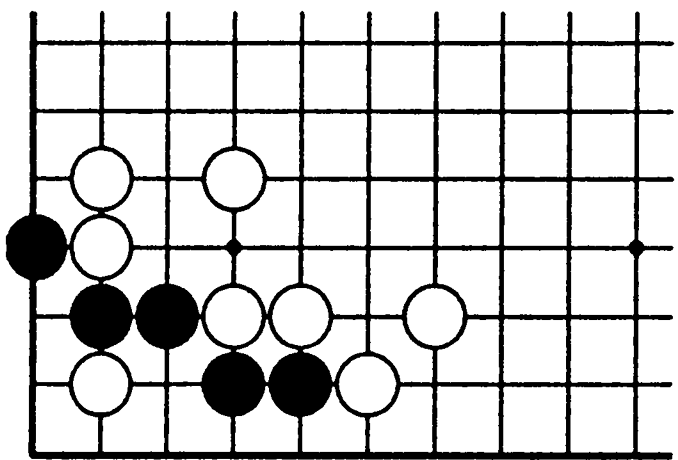
Задача №68. Черные ходят и убивают белых.

Черные могут убить все белые камни в углу, пожертвовав камень.



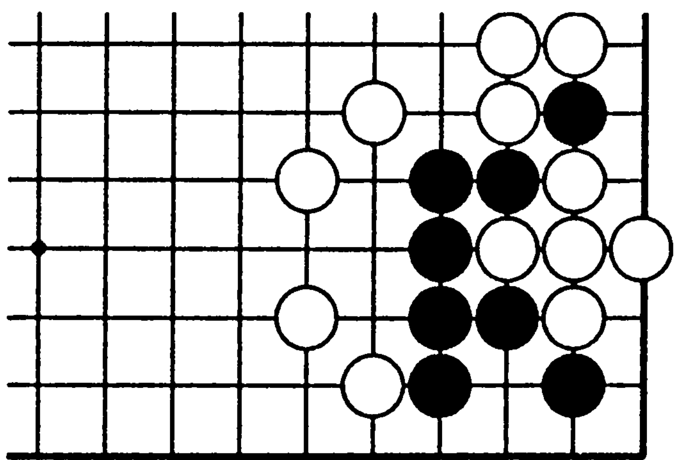
Задача №69. Черные ходят и убивают белых.

Черные могут безусловно убить белые камни в углу.



Задача №70. Черные ходят и делают ко.

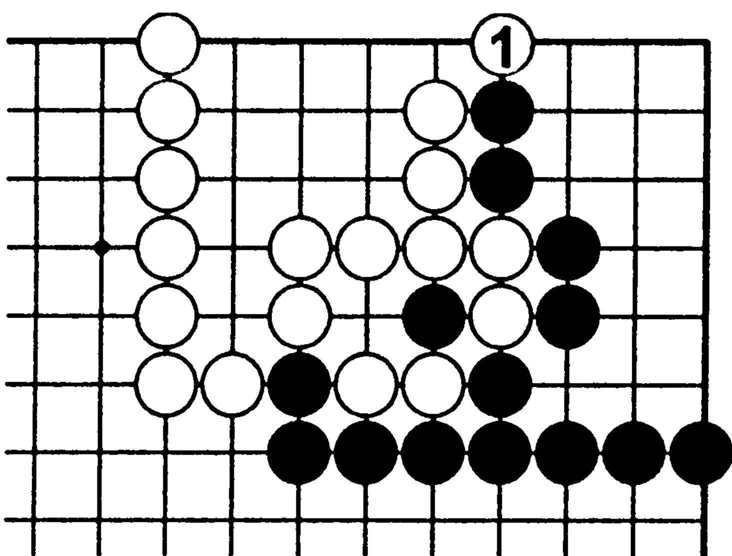
Единственный способ выжить – создать ко.



Задача №71. Черные ходят и делают ко.

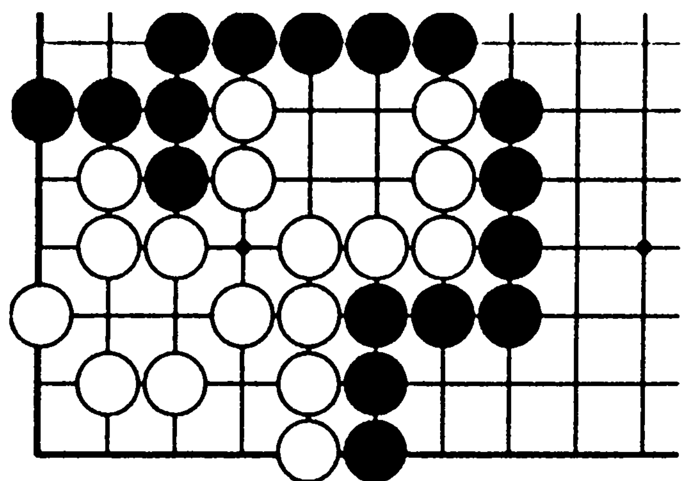
Если черным удастся устроить ко, они будут довольны.

Глава 4. Задачи по ёсэ



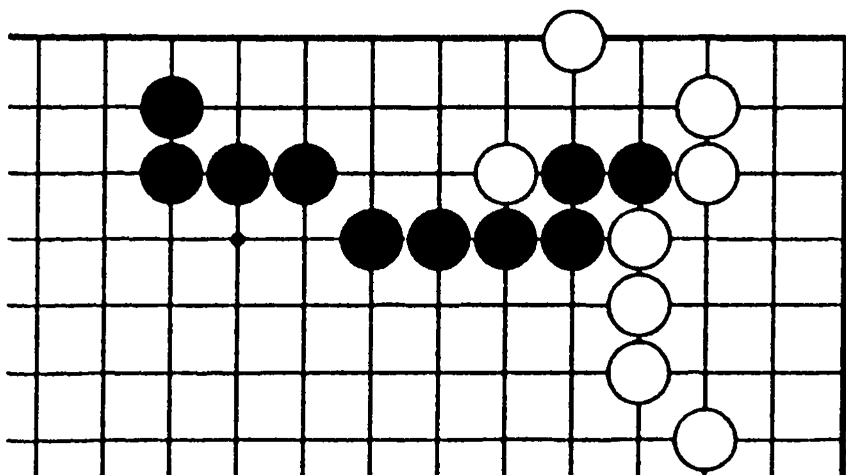
Задача №72. Ход черных.

Белые только что сыграли ①. Найдите лучший путь игры за черных, учитывая территорию в углу и то, что 2 камня белых - в атари.



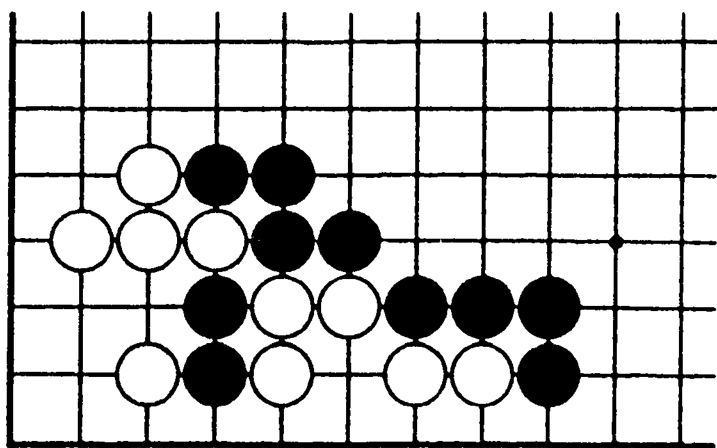
Задача №73. Ход черных.

Осталось 2 пункта для ёсэ. Какой самый выгодный путь игры за черных?



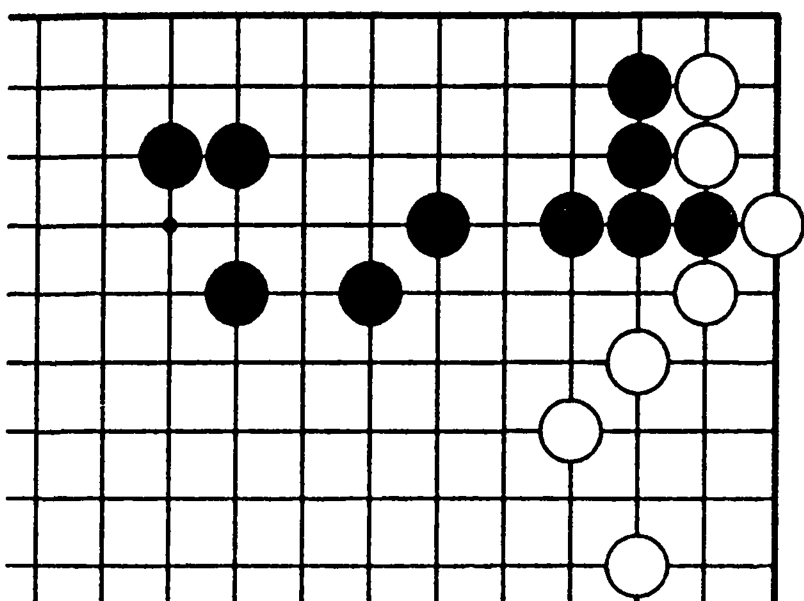
Задача №74. Ход черных.

Найдите самый выгодный путь остановки проползания белых наверху.



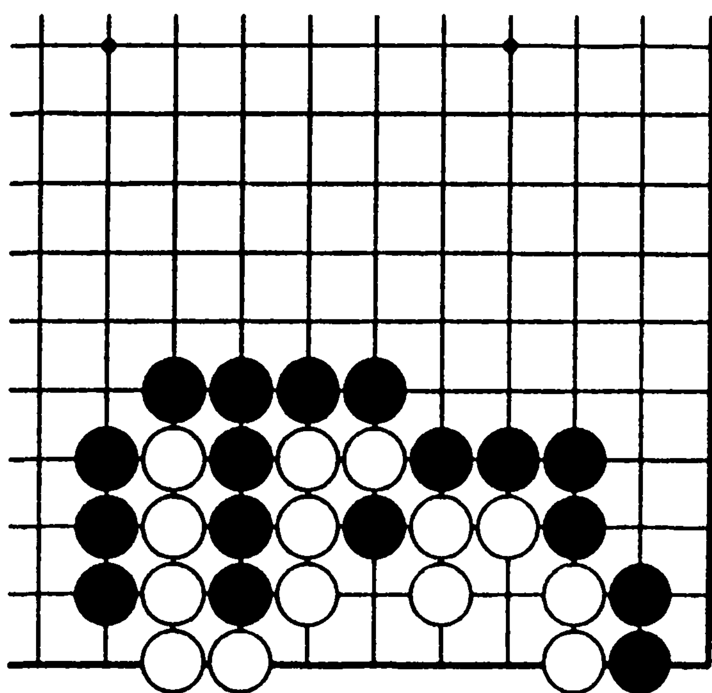
Задача №75. Ход черных.

Какой лучший способ уменьшения территроии белых?



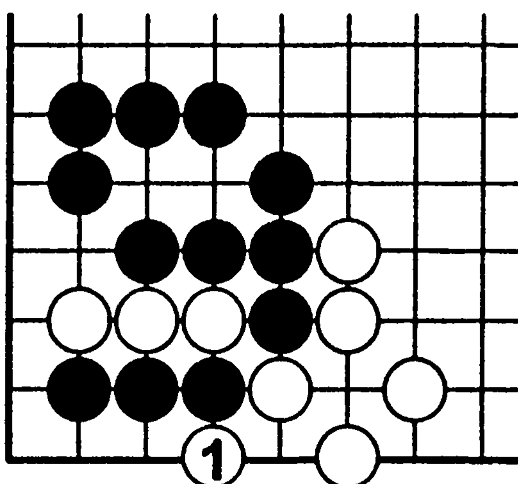
Задача №76. Ход белых.

Как белым играть в углу, чтобы получить больше всего?



Задача №77. Ход черных.

У черных есть способ убить 5 белых камней слева.

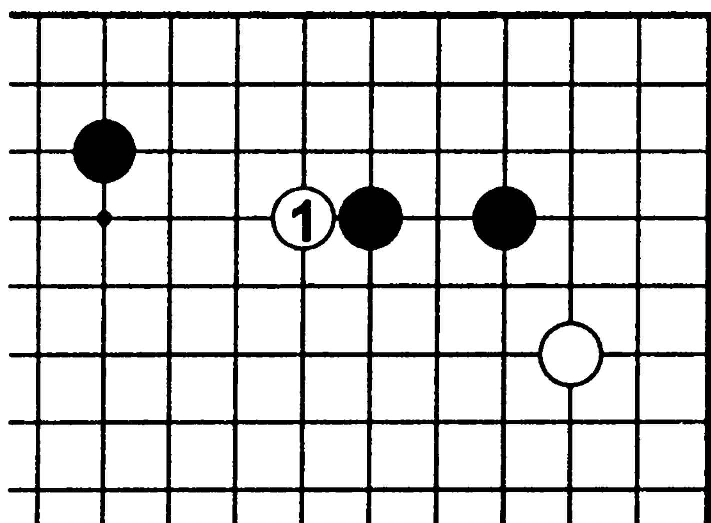


Задача №78. Ход черных.

Предположим, что на доске нет более важного места, кроме этого. Покажите лучший ответ за черных на ①.

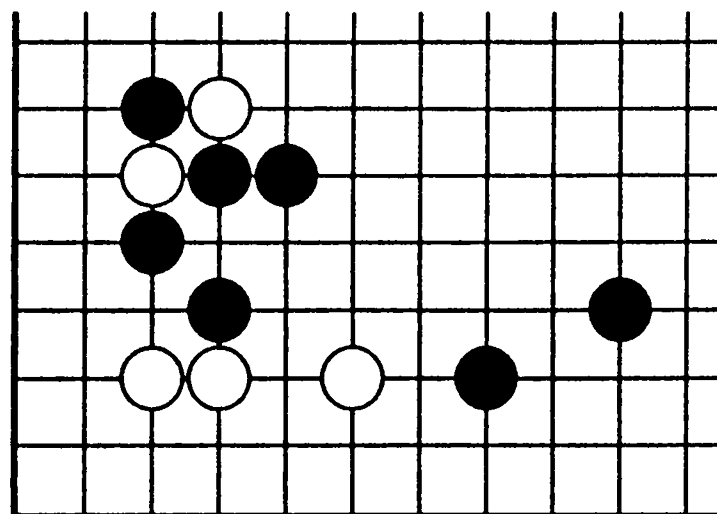
Задачи повышенной сложности. Уровень 2

Глава 1. Задачи из середины игры



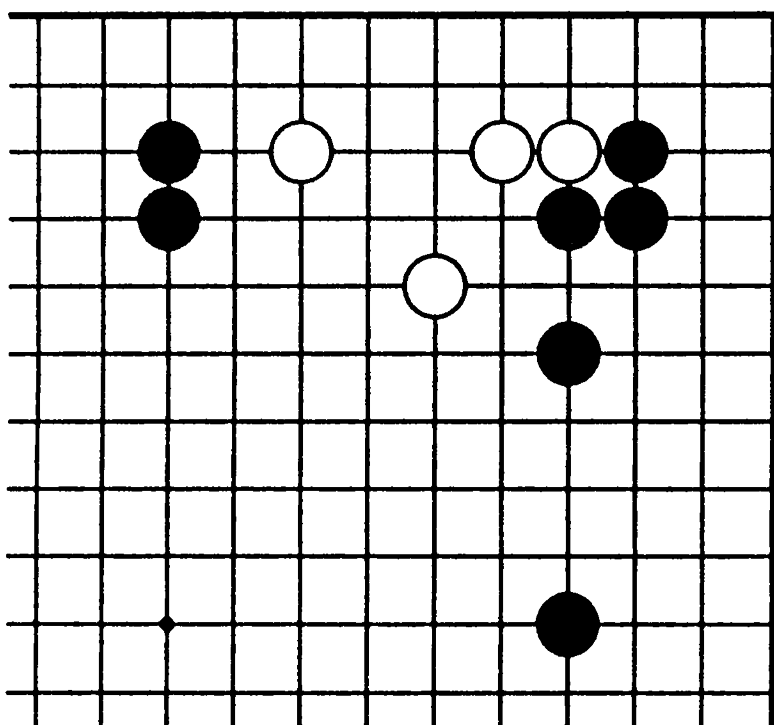
Задача №79. Ход черных.

Существует 3 стандартных ответа на прилипание ①. Покажите эти ходы.



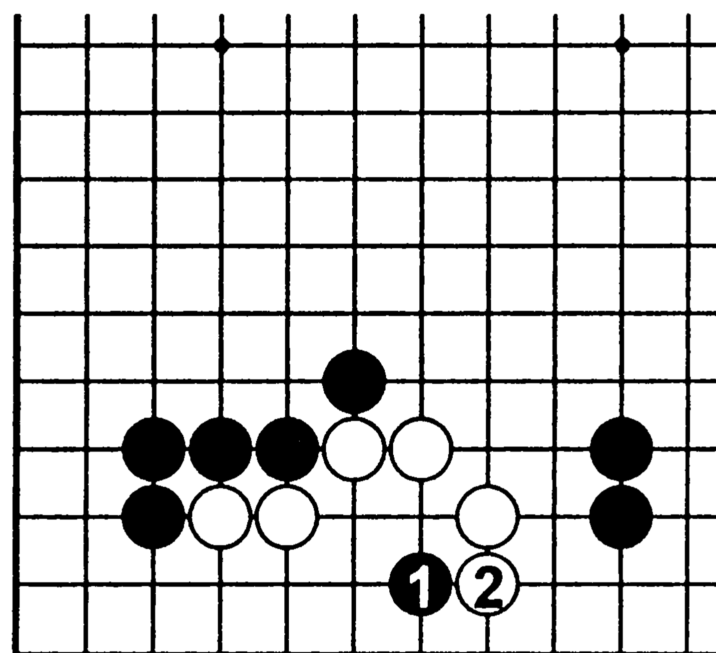
Задача №80. Ход черных.

У черных есть хороший способ давления на 3 белых камня в углу. Можете ли вы его найти?



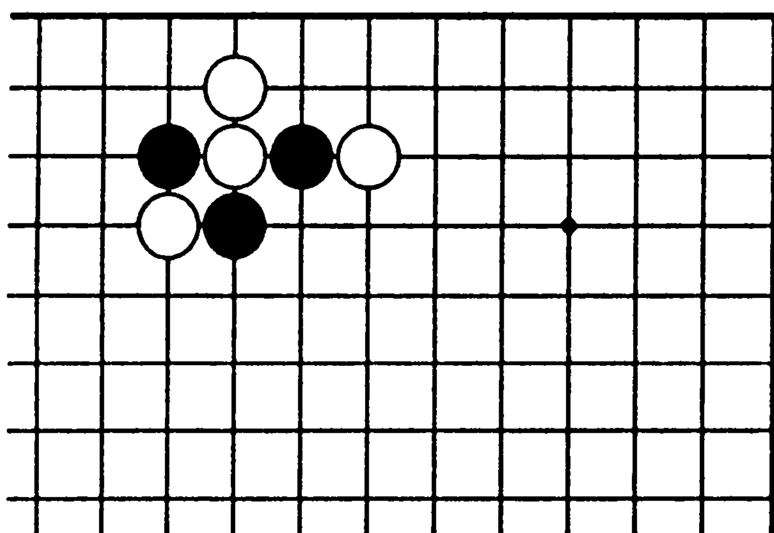
Задача №81. Ход черных.

Черные могут с пользой проатаковать белые камни. Вашей целью должен быть захват камня.



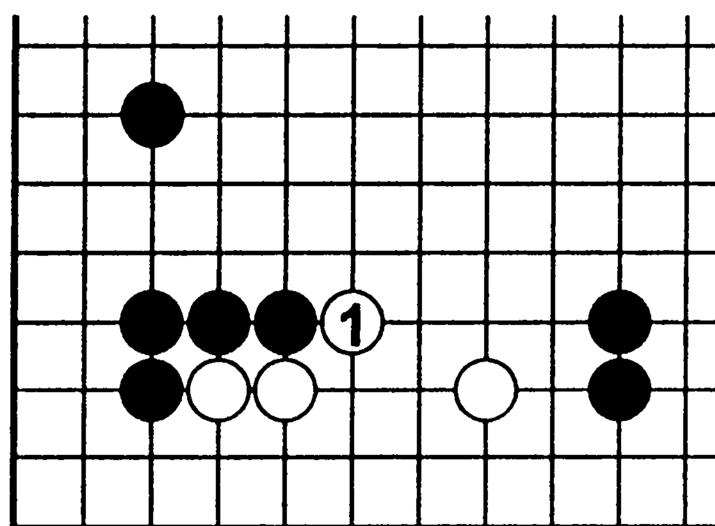
Задача №82. Ход черных.

Только что был сыгран обмен ❶ - ②. Сейчас у черных есть отличное продолжение.



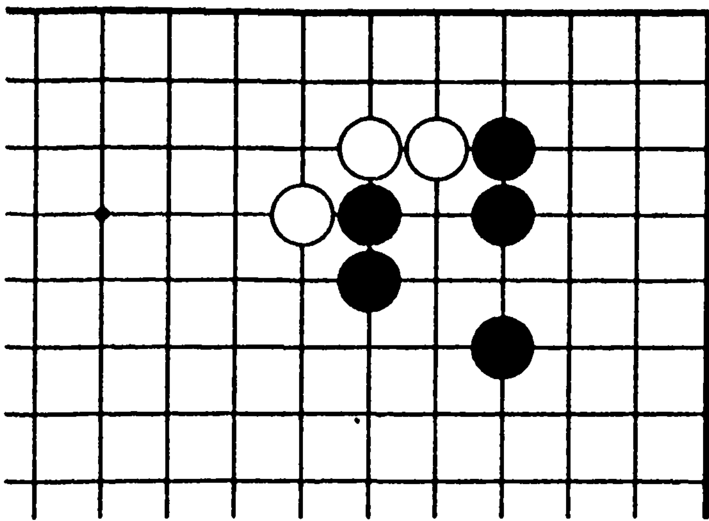
Задача №83. Ход черных.

Все ситё работают на черных. Какой ход за черных будет лучшим?



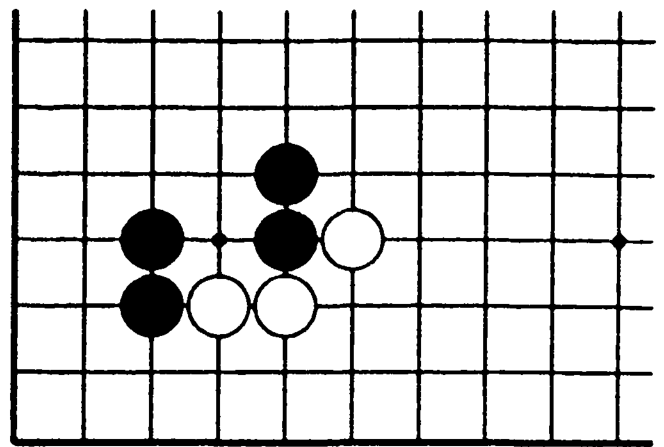
Задача №84. Ход черных.

Как черным продолжать давление на белых после ①?



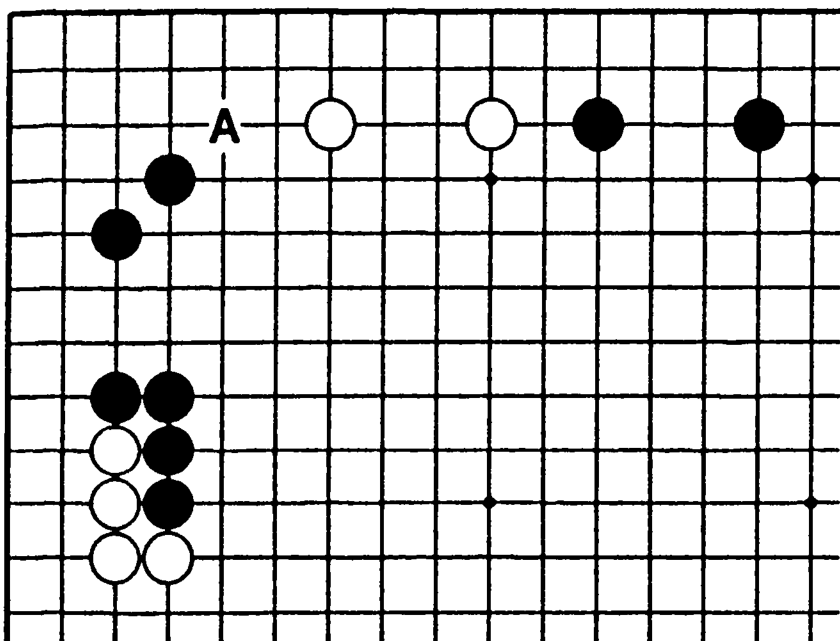
Задача №85. Ход черных.

Как черные должны атаковать 3 белых камня?



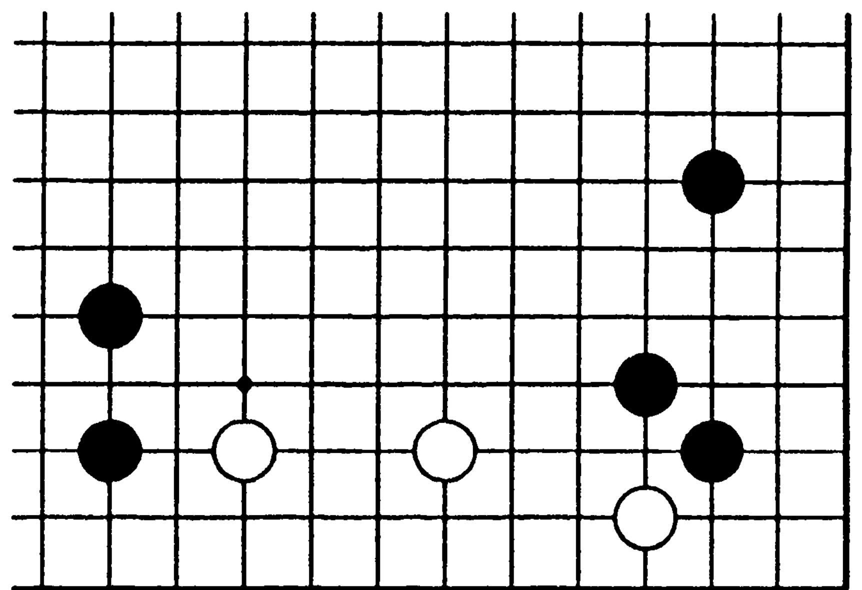
Задача №86. Ход черных.

Как черным атаковать в этой позиции? Есть ли разница между этой позицией и Задачей №85?



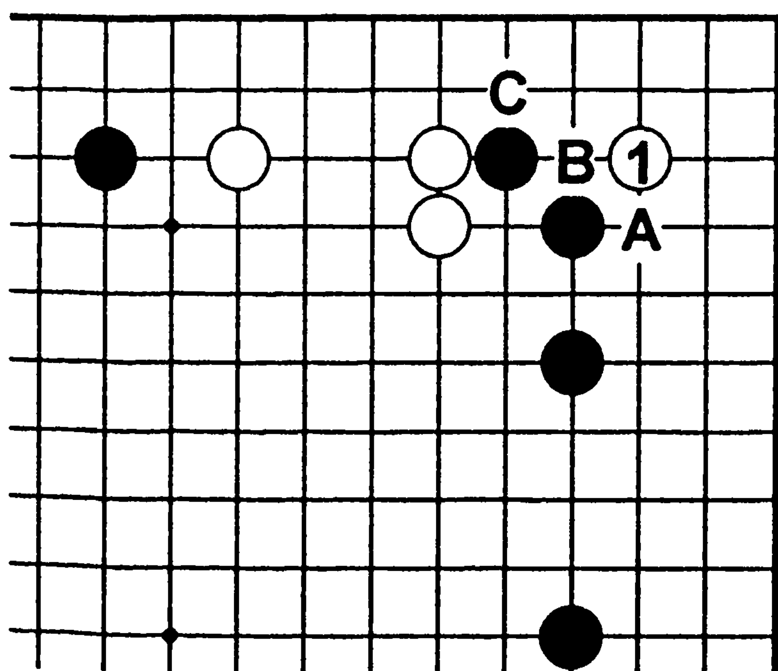
Задача №87. Ход черных.

У черных есть возможность проатаковать белую группу наверху, а не просто защититься в **A**.



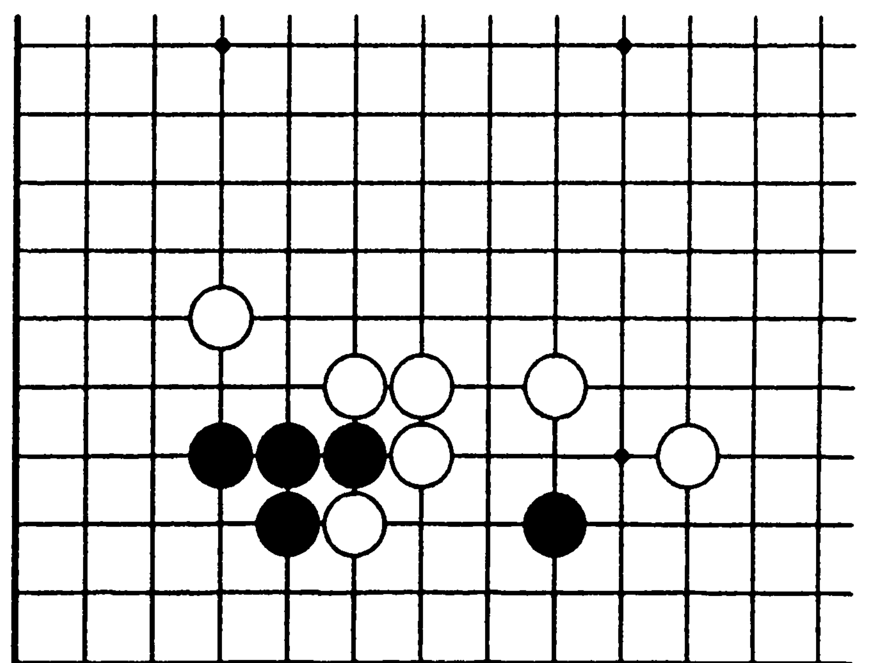
Задача №88. Ход черных.

Огэйма (большой ход конем) распространение белых слегка тонковато. Как атаковать черным?



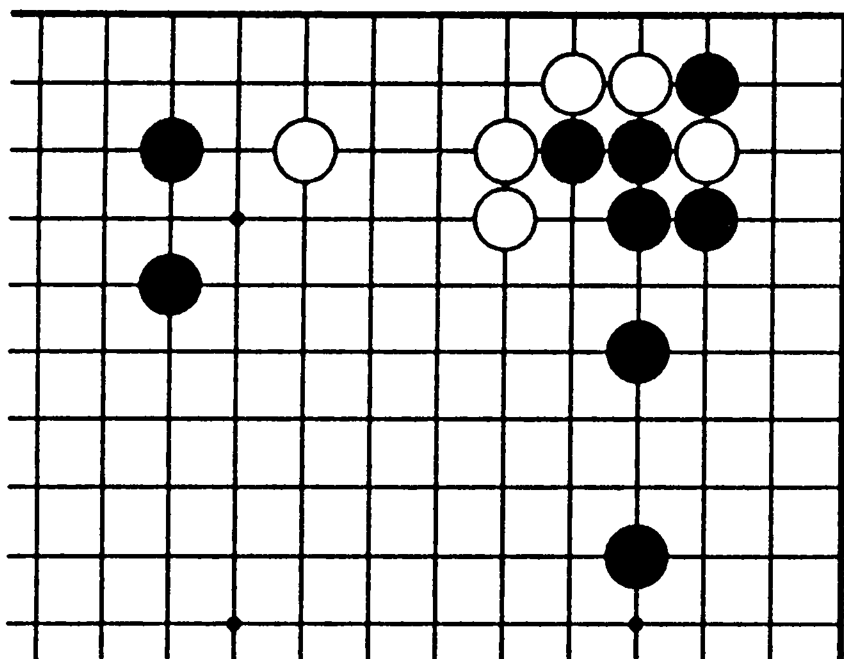
Задача №89. Ход черных.

В какой пункт: **A**, **B** или **C** ответить черным на ①?



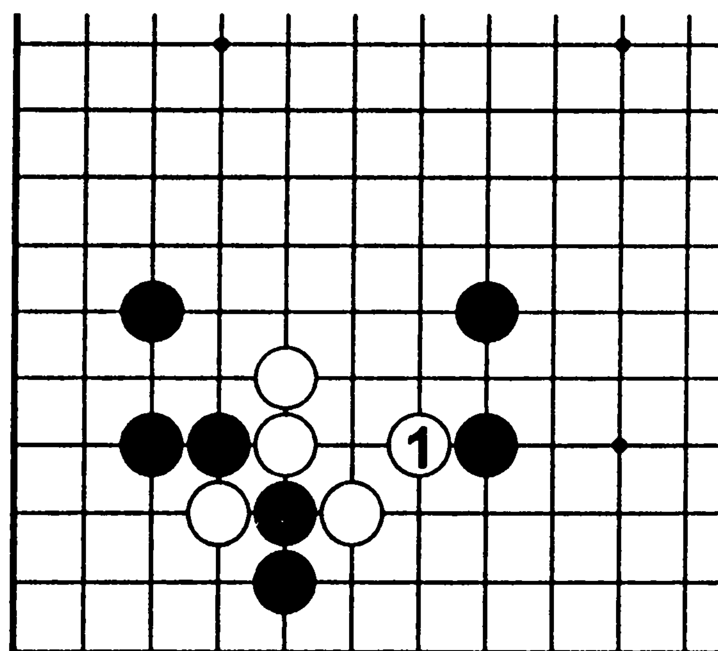
Задача №90. Ход черных.

Черные намерены присоединить свой изолированный камень к камням слева. Как это сделать?



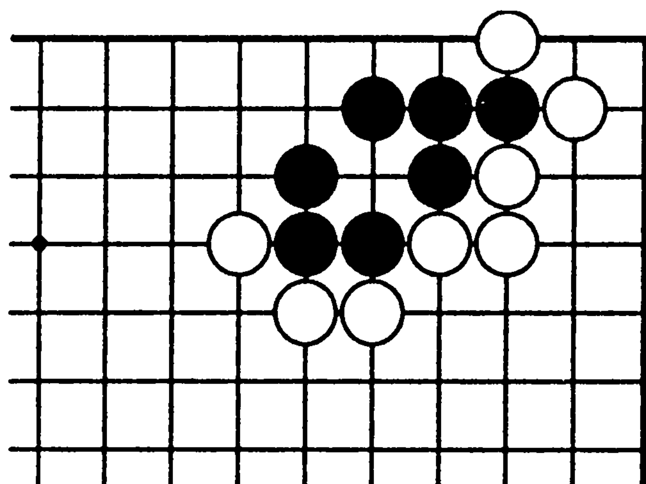
Задача №91. Ход черных.

У белых есть слабость. Как черные могут использовать ее при атаке?



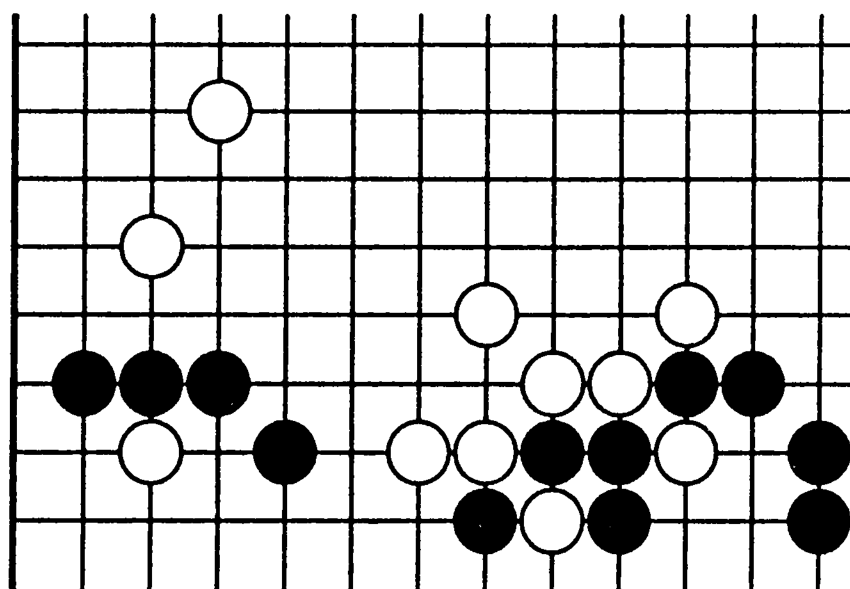
Задача №92. Ход черных.

Как черным отвечать на ①?



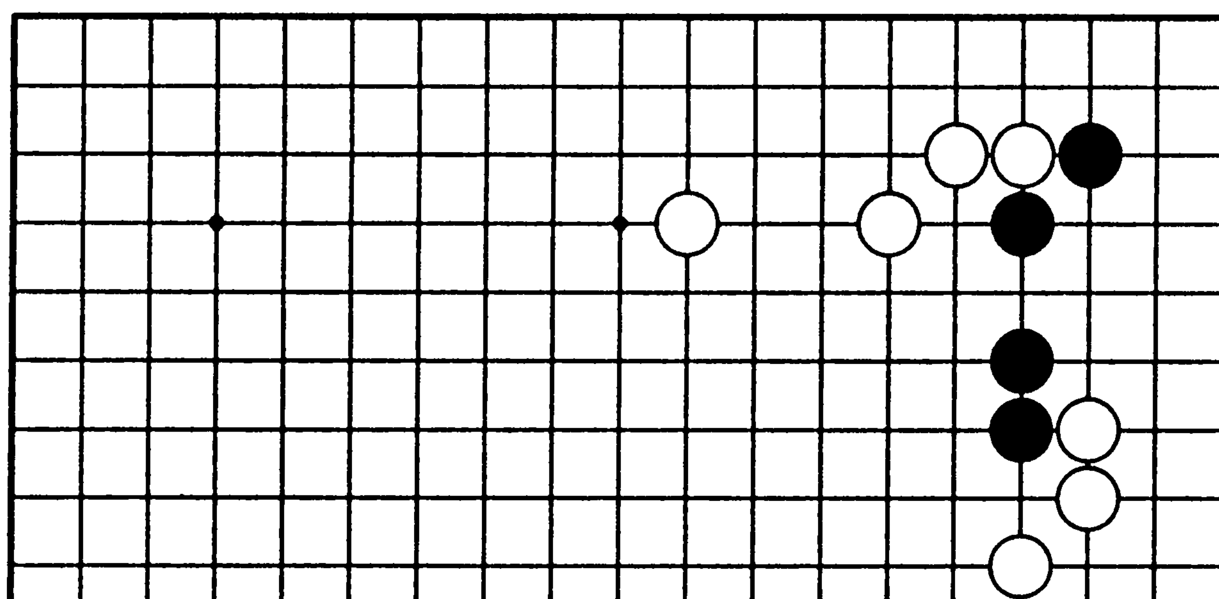
Задача №93. Ход белых.

Как белым лучше всего зажать черных?



Задача №94. Ход белых.

Сначала белые должны зажать черные камни справа. Затем нужно эффективно проатаковать угол.

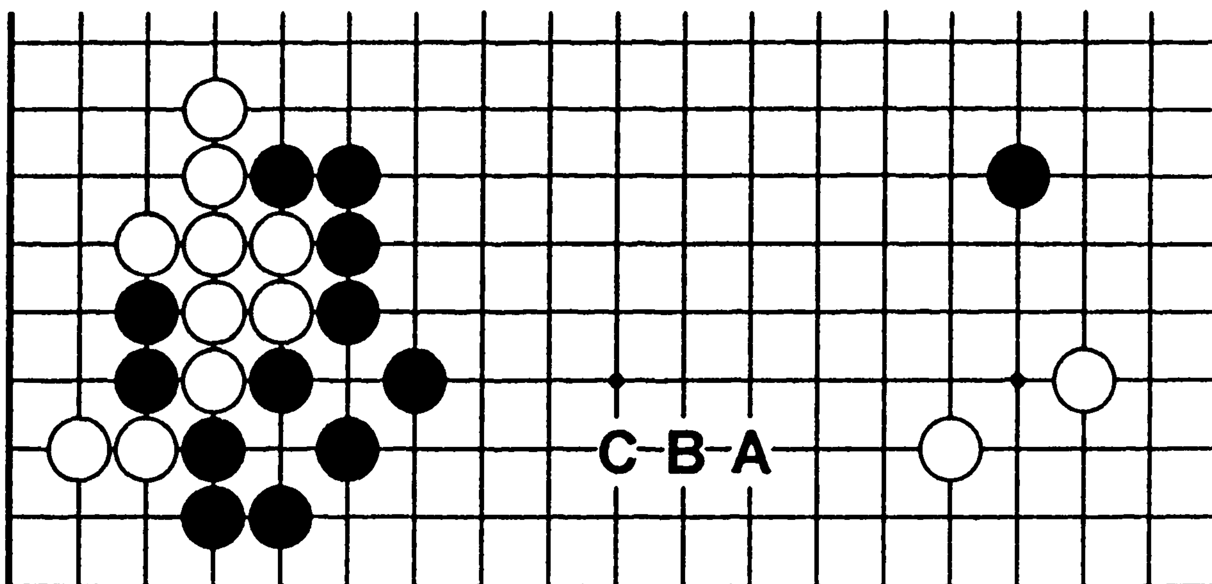


Задача №95. Ход черных.

Черные должны защитить угол. Найдите лучший способ за них построения глазной формы.

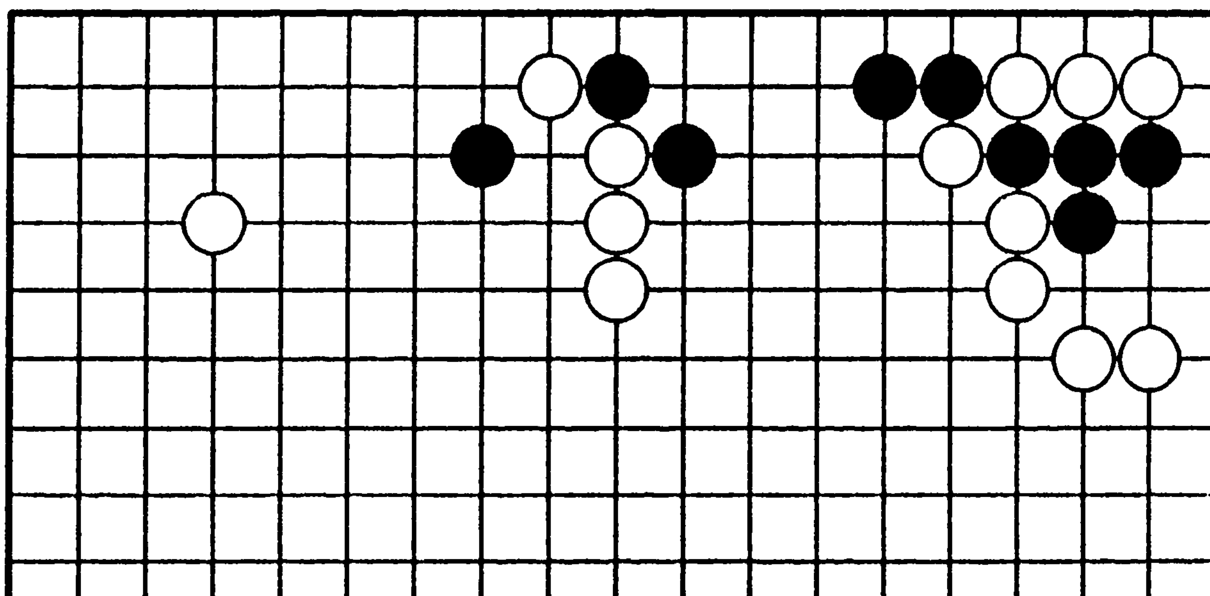
Задача №96. Ход черных.

В какой из пунктов: **A**, **B** или **C** должны сыграть белые? Учтите плотность черных слева.



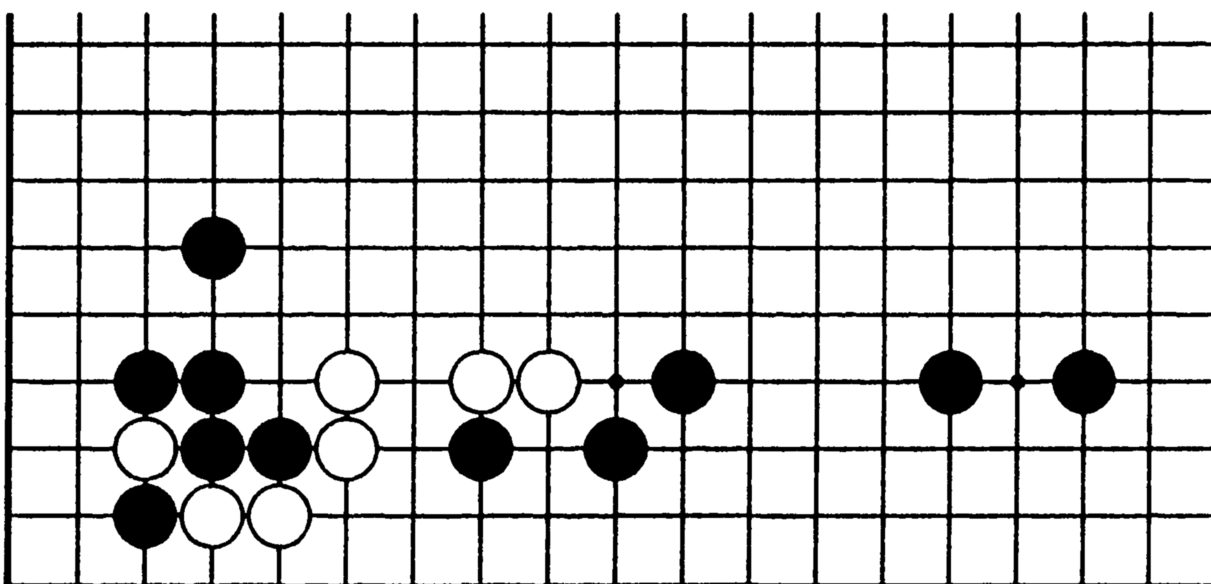
Задача №97. Ход черных.

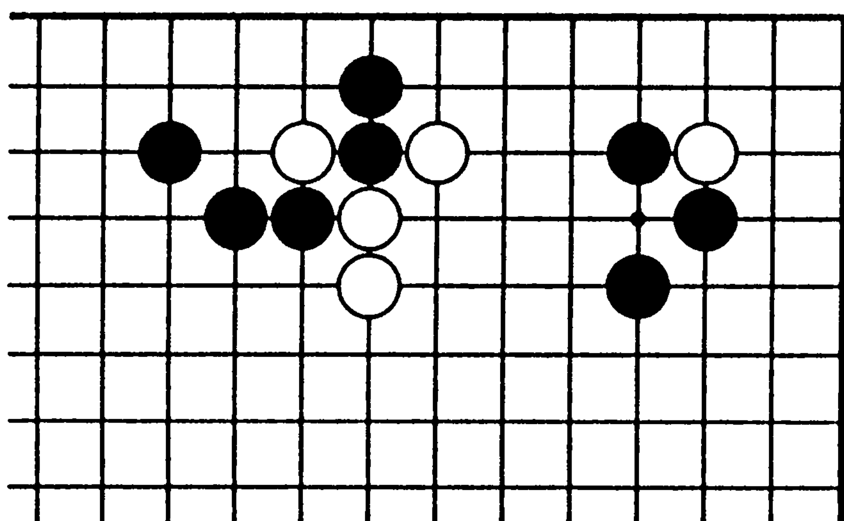
Черные должны соединить два своих камня наверху в центре. Если они сделают это правильно, то смогут рассчитывать на одну из 2-х точек разрезания белых.



Задача №98. Ход черных.

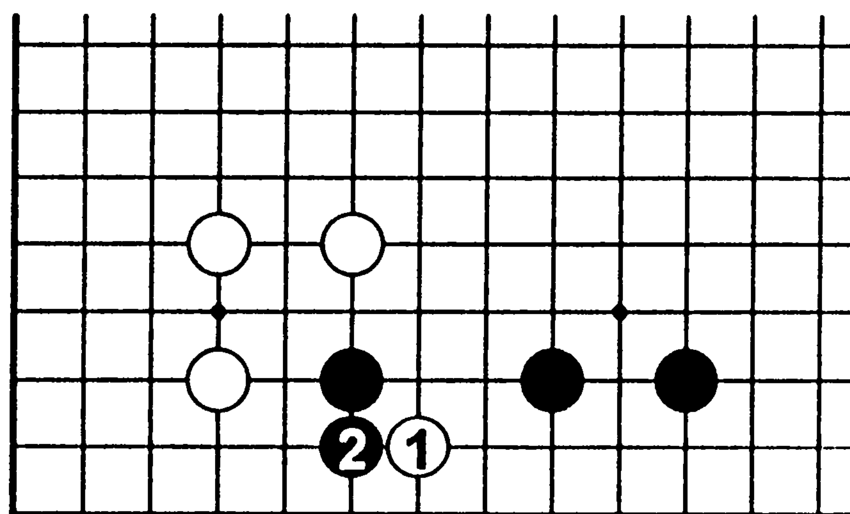
Черные должны защитить свою позицию внизу посередине. Как бы это сделать в сентэ?





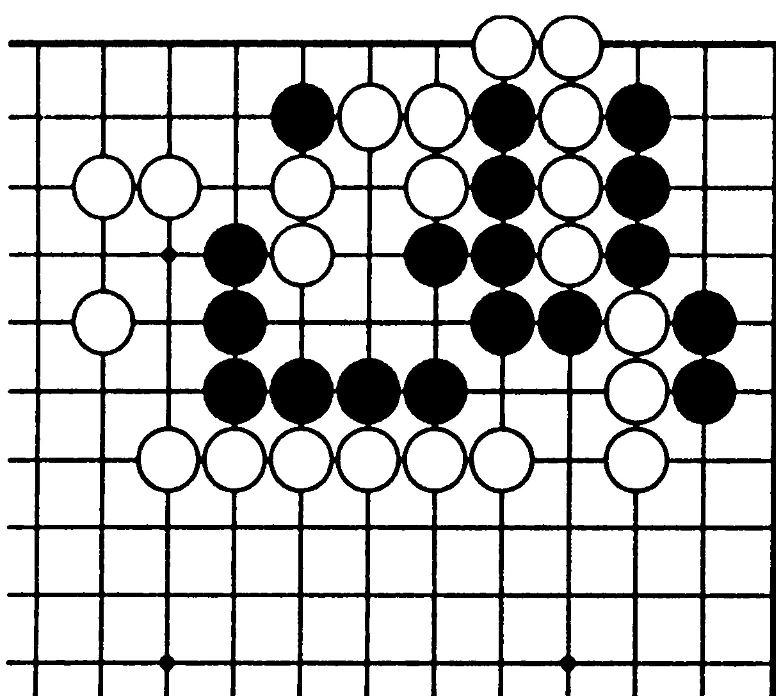
Задача №99. Ход белых.

Как играть белым чтобы создать двойную угрозу?



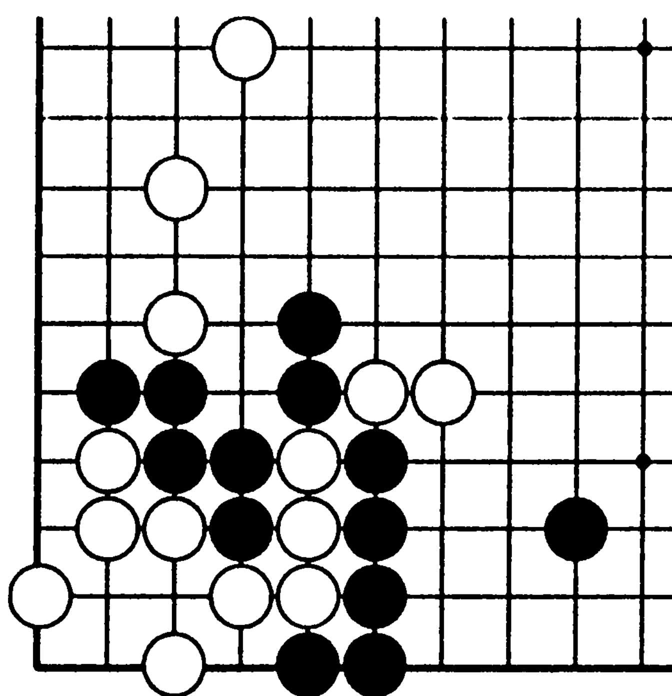
Задача №100. Ход белых.

Что делать белым после ❷? Вы должны пожертвовать 2 камня.



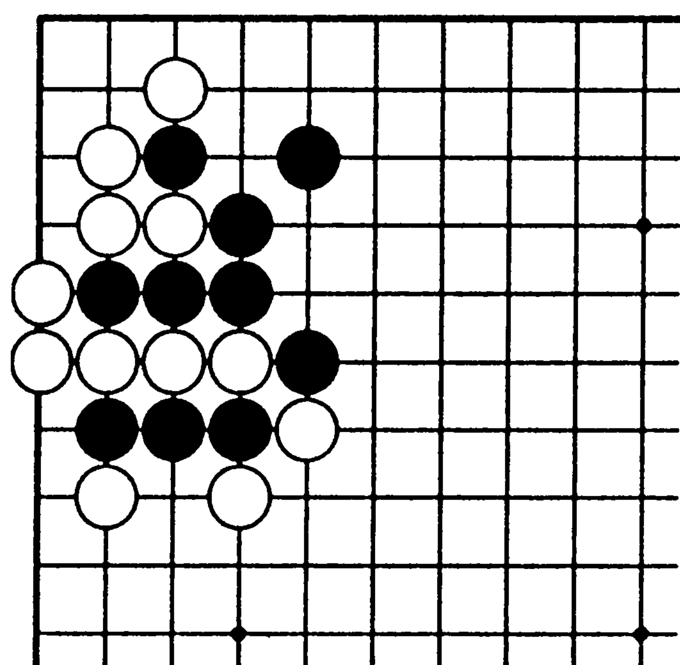
Задача №101. Ход черных.

Если черные смогут убить 5 белых камней наверху справа, они спасут свои центральные камни.



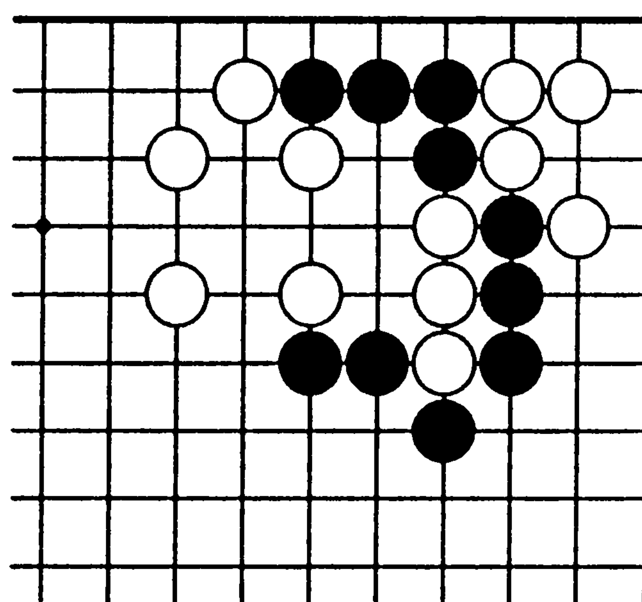
Задача №102. Ход черных.

Как убить 4 белых камня в углу?



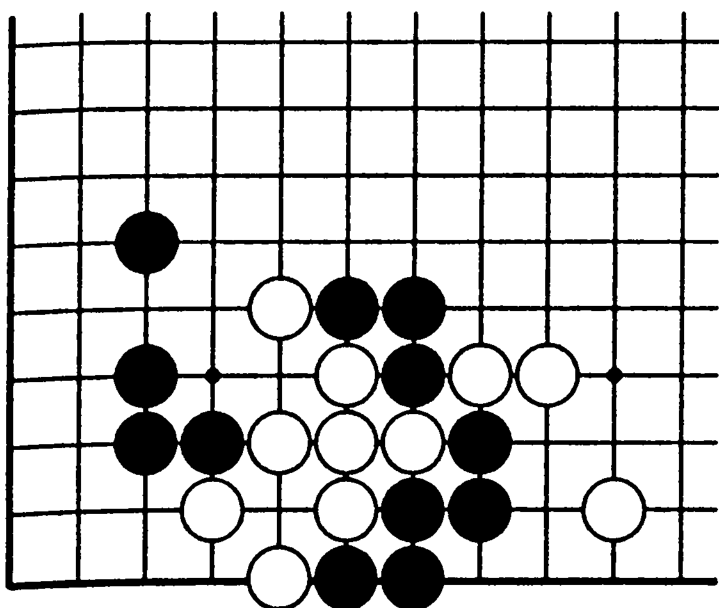
Задача №103. Ход черных.

Пожертвовав камень черные могут убить 5 белых и спасти 3 своих камня.

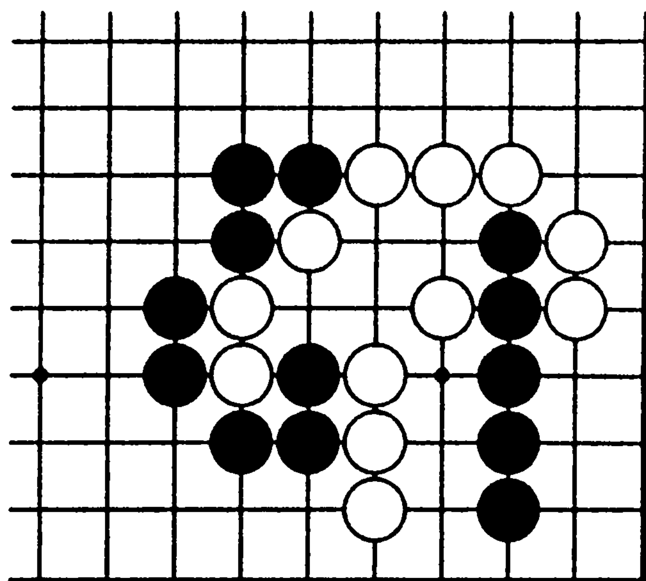


Задача №104. Ход черных.

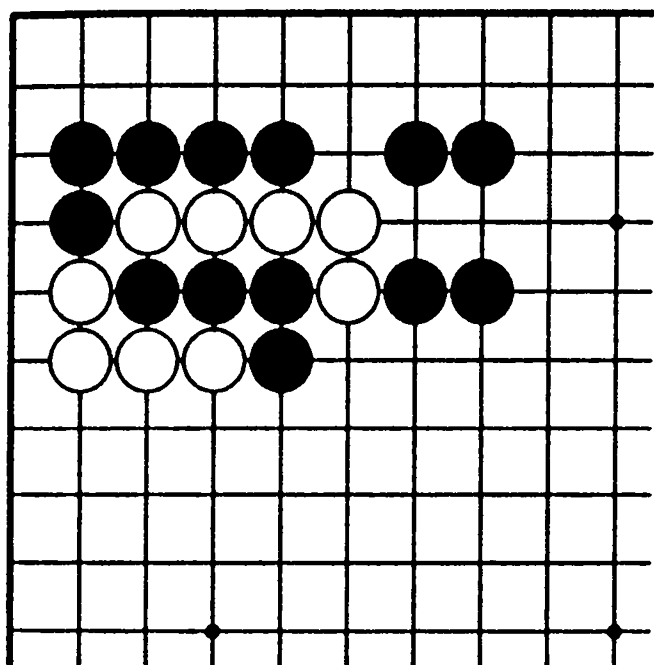
Черные могут убить 3 белых камня и спасти 4 своих наверху.



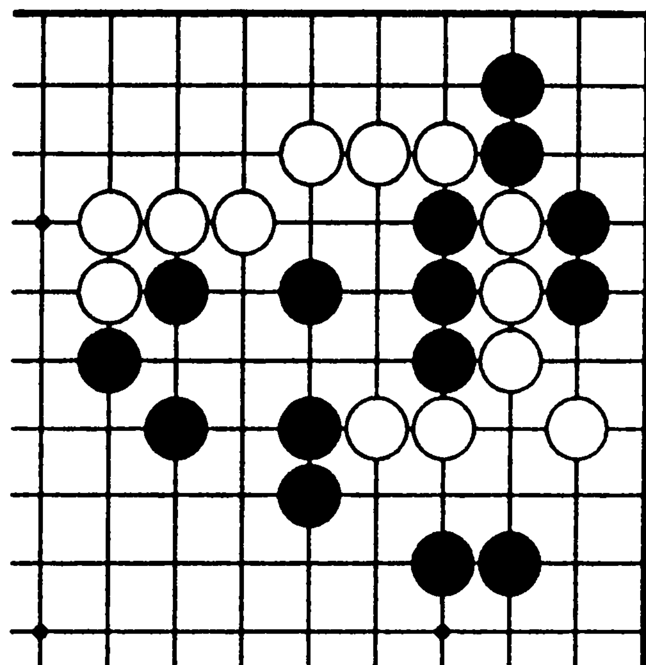
Задача №105. Ход черных.
Убейте 5 белых камней слева.



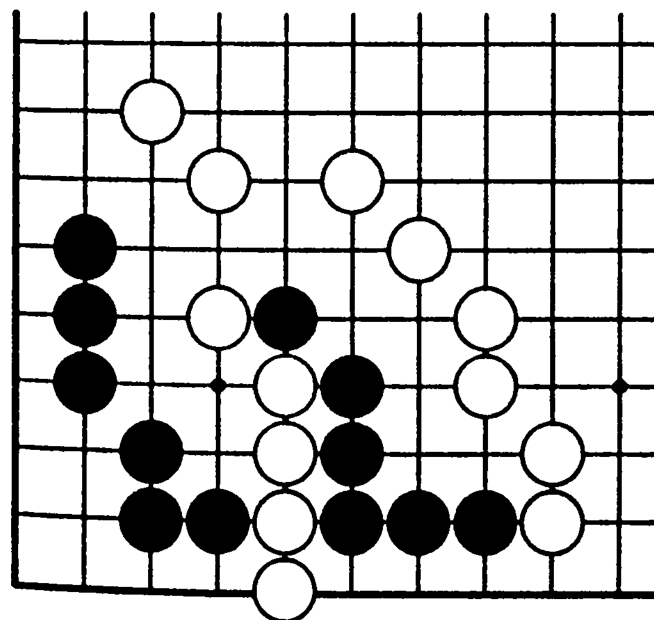
Задача №106. Ход черных.
Нужно отрезать и убить 3 белых камня внизу.



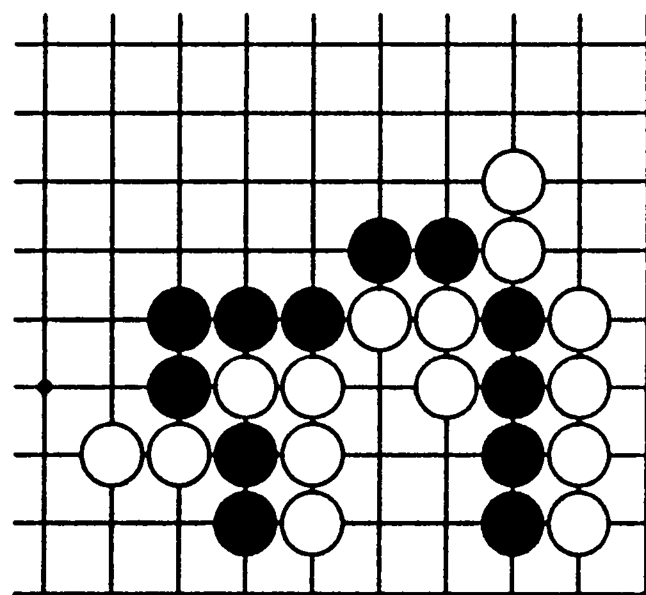
Задача №107. Ход белых.
Заберите 4 черных камня.



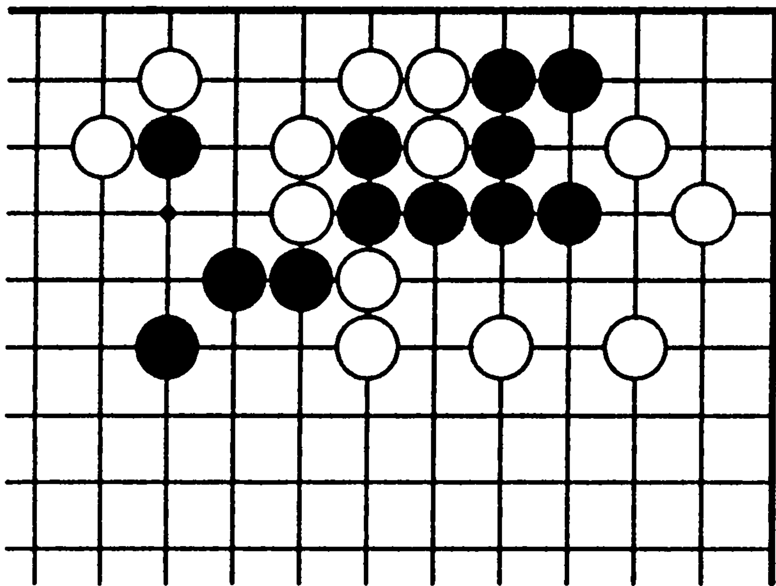
Задача №108. Ход белых.
Убейте 3 черных камня.



Задача №109. Ход черных.
Разрежьте и убейте 4 белых камня внизу.

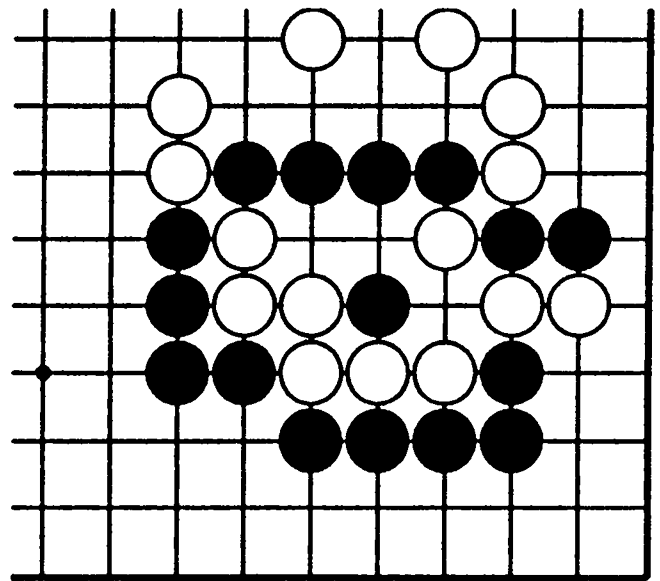


Задача №110. Ход черных.
Черные могут убить 3 белых камня и спасти 4 своих справа.



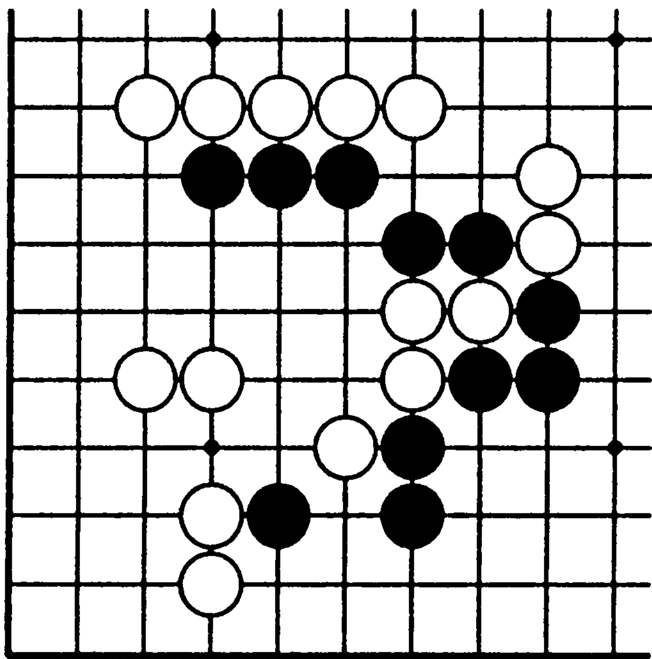
Задача №111. Ход черных.

Черные могут убить 3 белых камня и спасти 8 своих в углу.



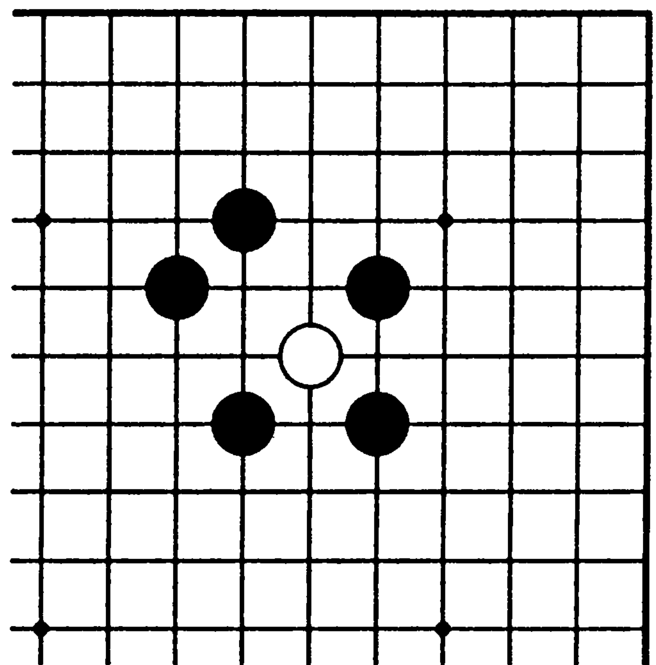
Задача №112. Ход черных.

Освободите 4 черных камня в центре.



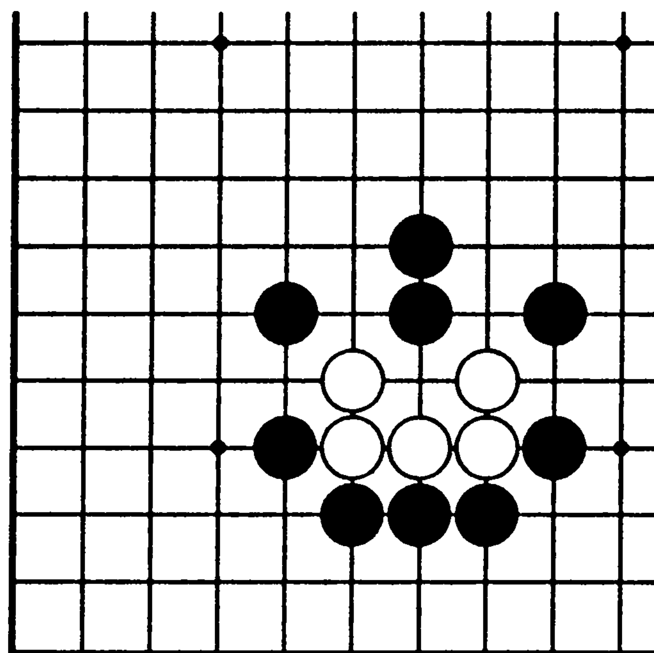
Задача №113. Ход черных.

Захватить 3 белых камня в центре.



Задача №114. Ход белых.

Белый камень полностью окружен, но, тем не менее, может убежать.



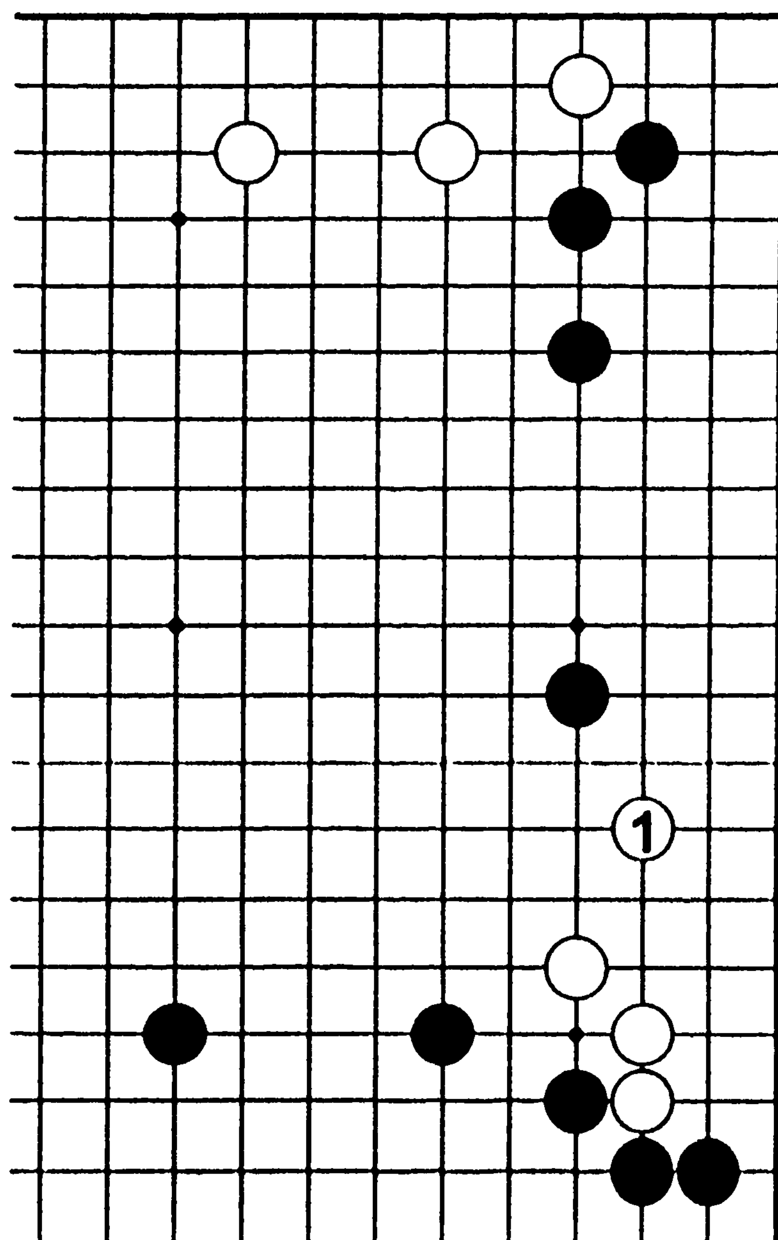
Задача №115. Ход белых.

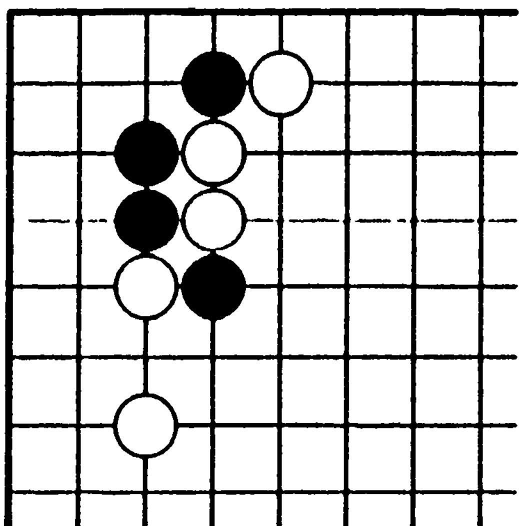
И эти 5 камней могут сбежать.

Глава 2. Задачи из начала игры

Задача №116. Ход черных.

Как черным атаковать белую группу справа после ①?



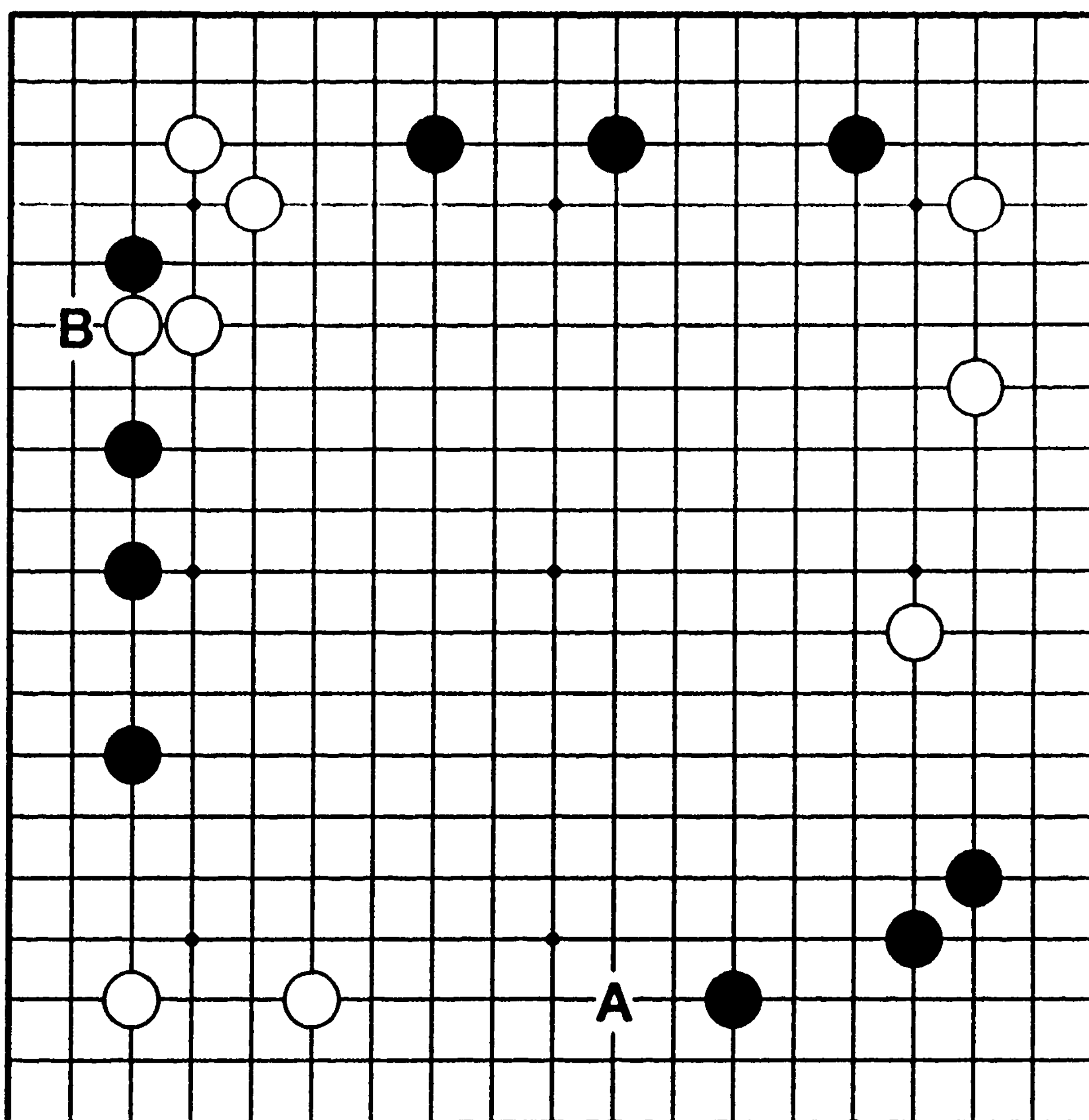


Задача №117. Ход черных.

Форма белых немного несовершенна. Как провести ее атаку?

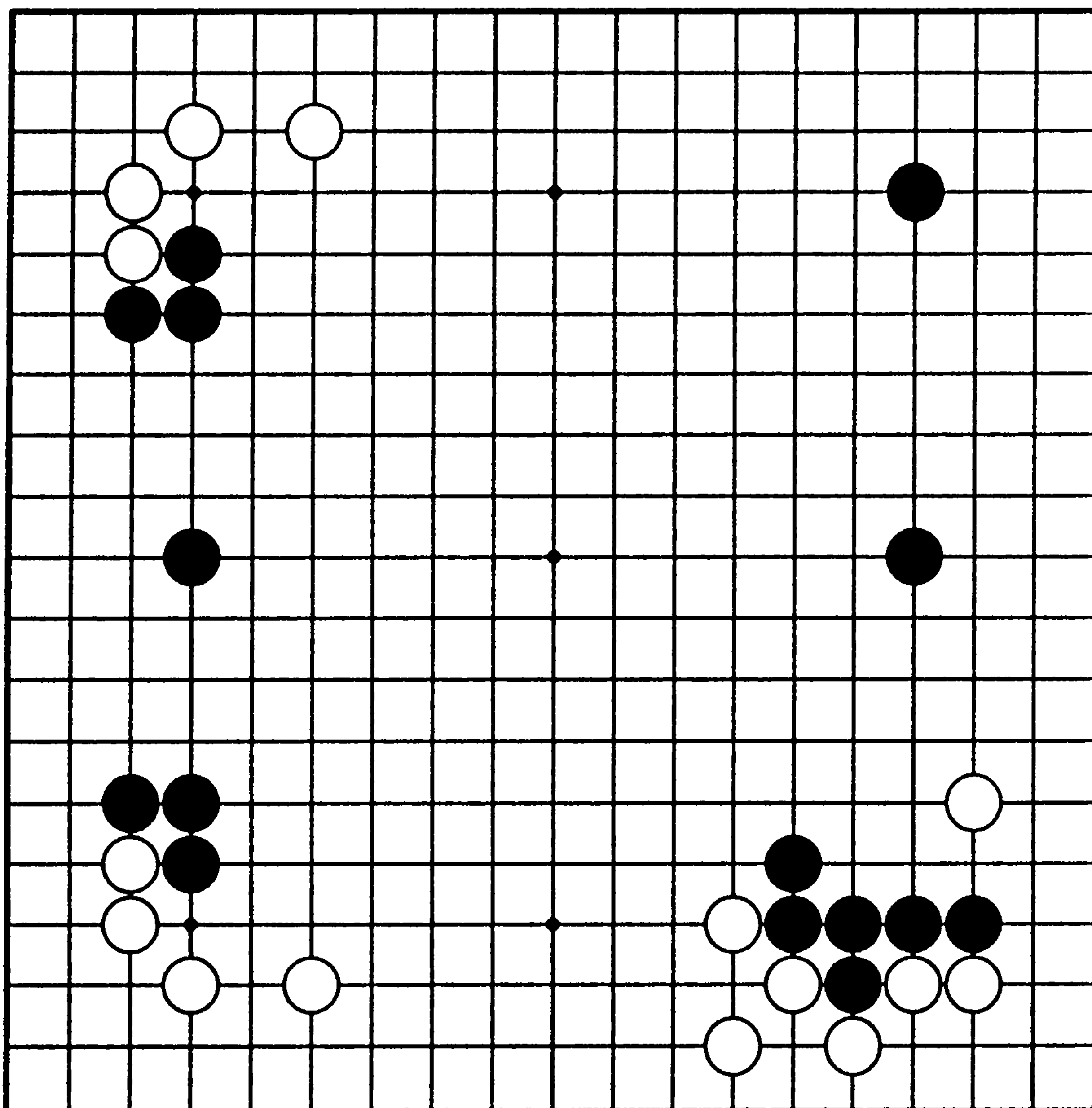
Задача №118.
Ход белых.

Какой ход: **A** или **B** должны выбрать белые для игры?



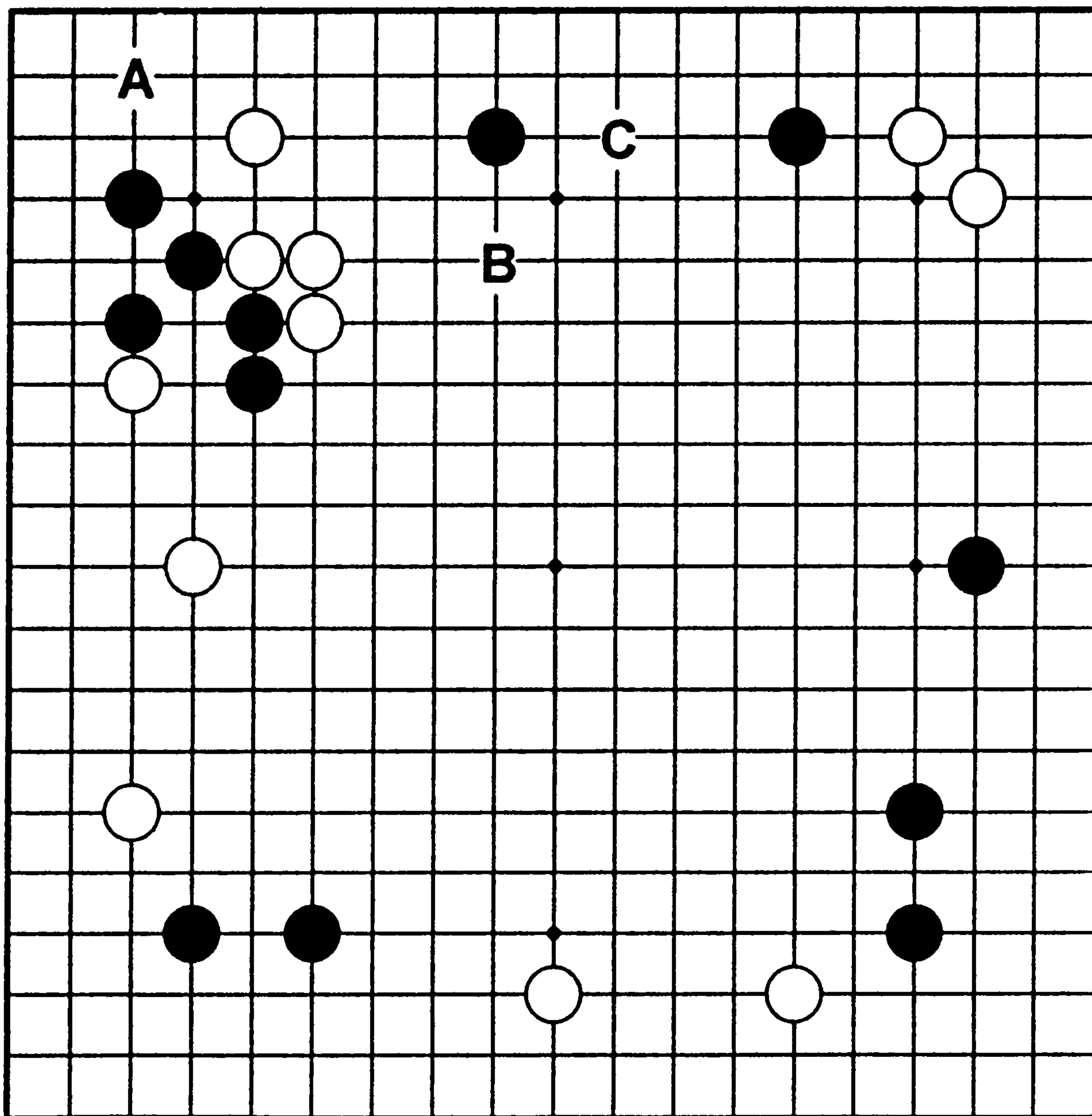
Задача №119. Ход черных.

На доске есть один пункт, в который нужно сейчас сыграть.



Задача №120. Ход белых.

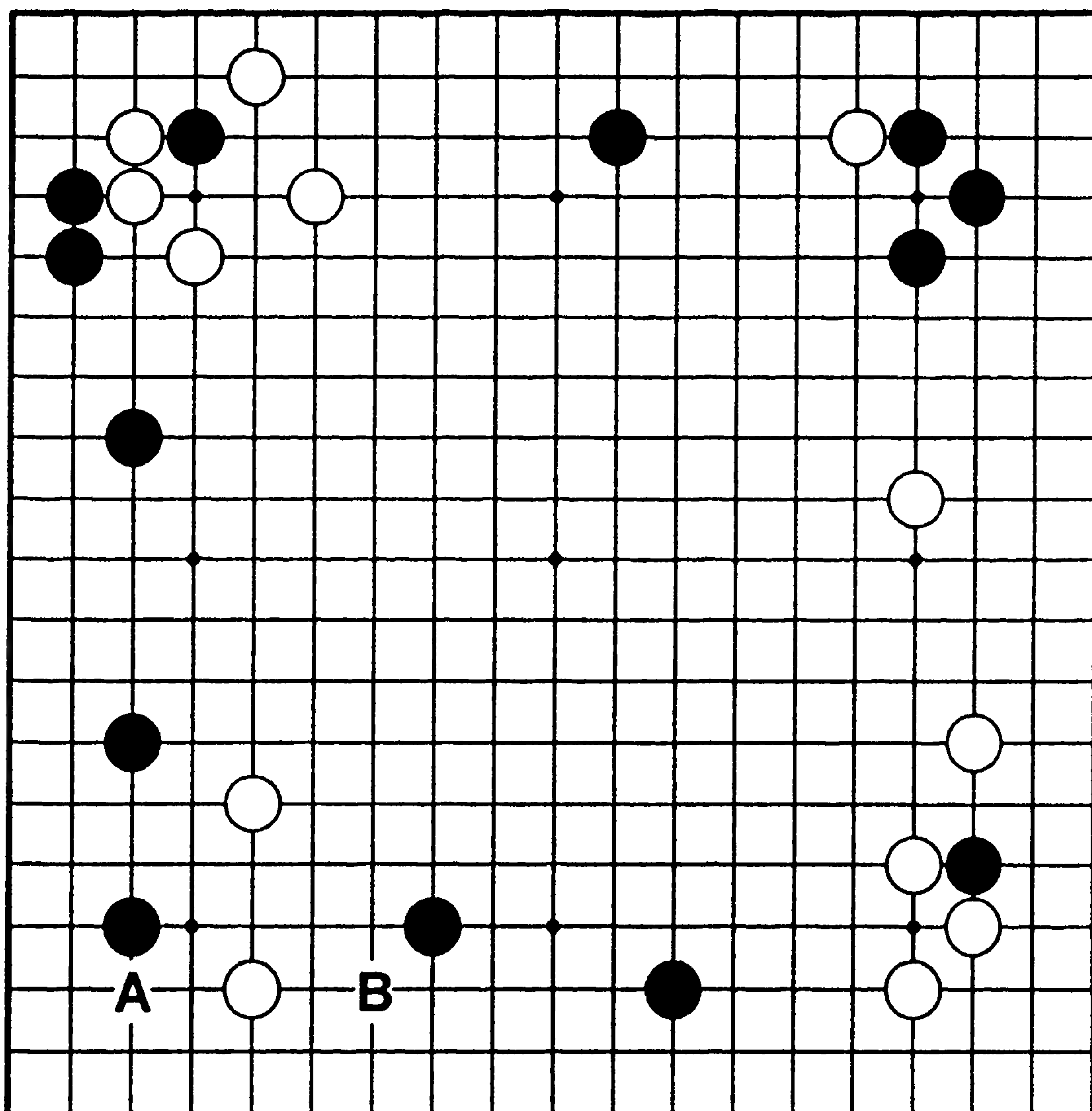
В какой из пунктов: **A**, **B** или **C** должны сыграть белые?



Задача №121.
Ход черных.

A или **B**: в какой из пунктов должны сыграть черные?

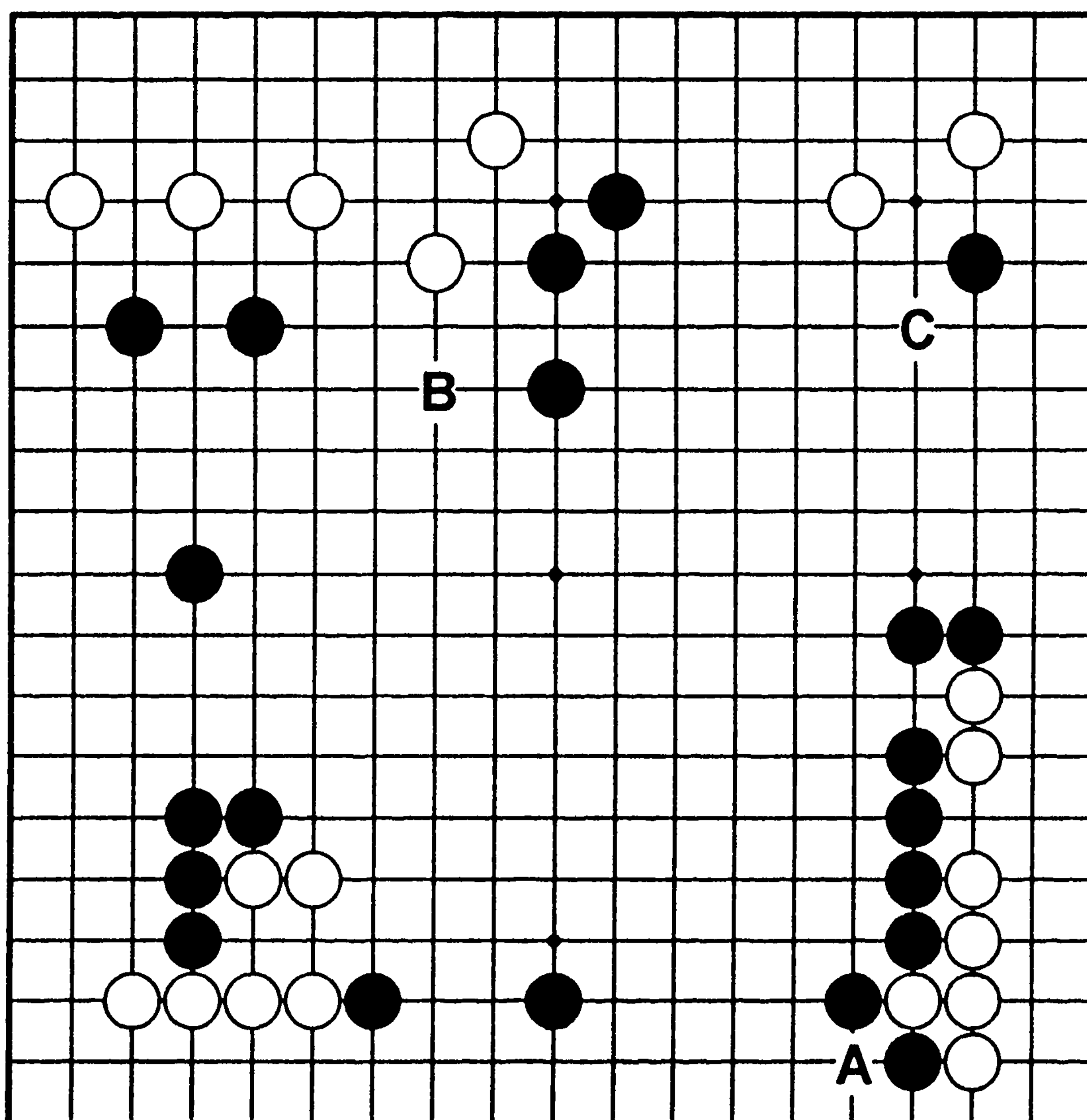
Имейте в виду, что позиция белых справа очень сильна.

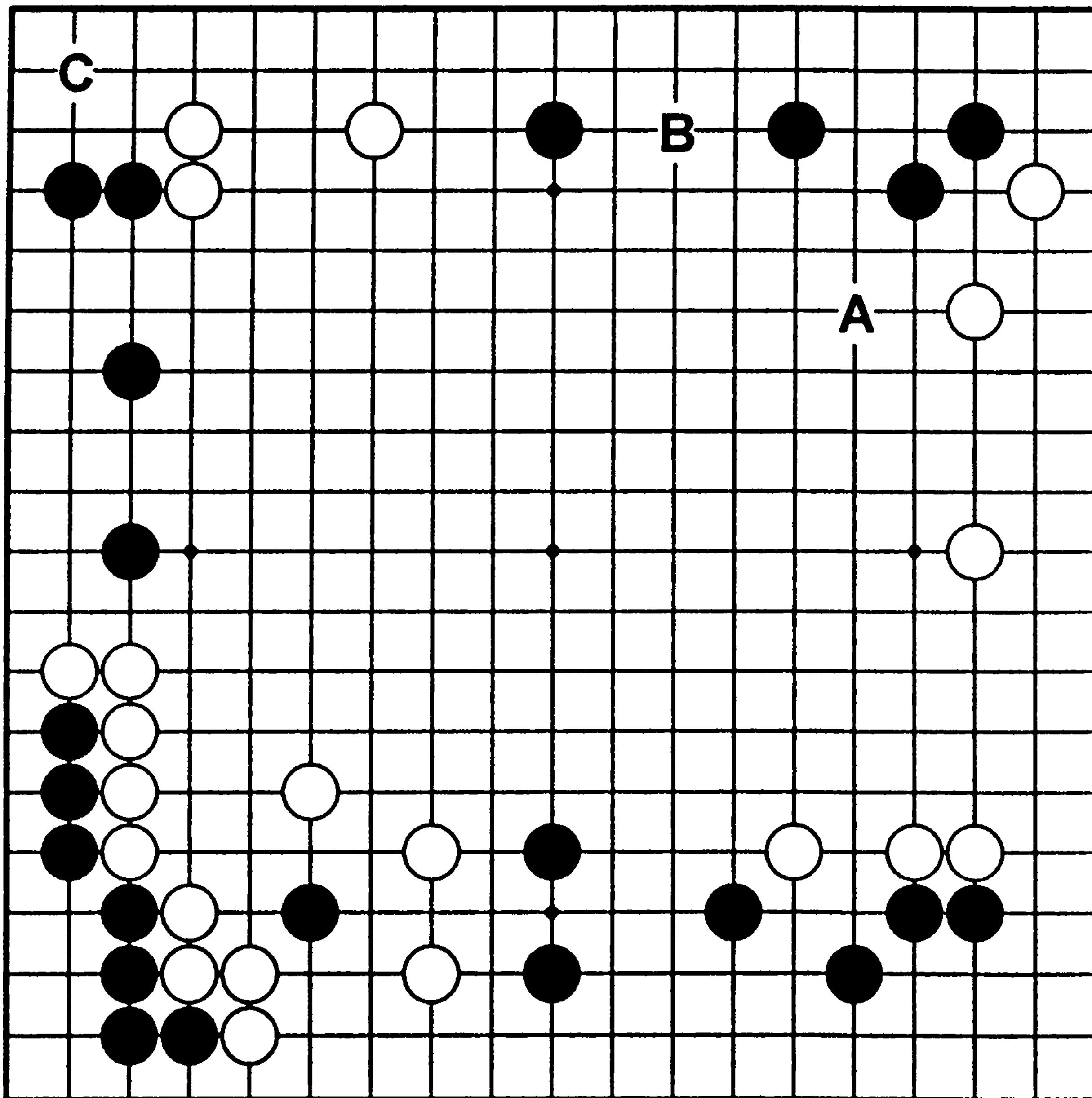


Задача №122.
Ход белых.

Следующий ход очень важен, поскольку он определяет направление игры в середине партии.

У белых есть 3 пункта на выбор: **A**, **B** или **C**.

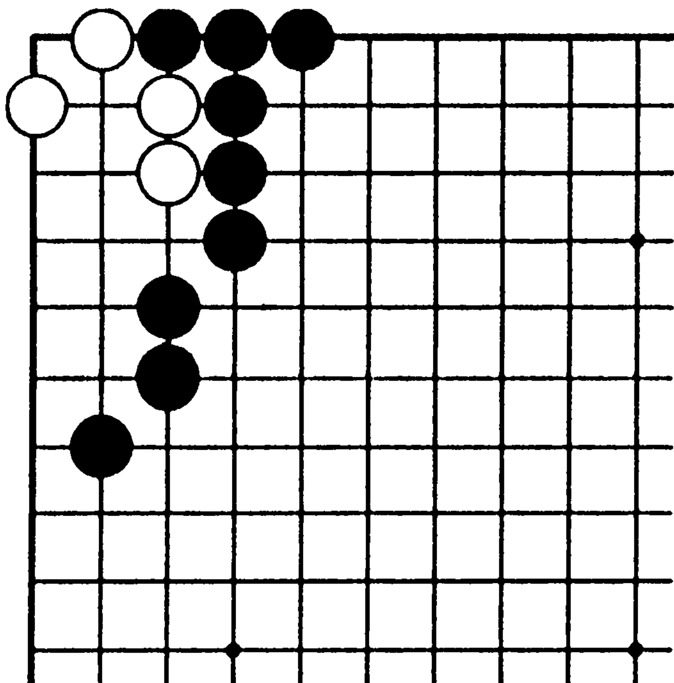




Задача №123. Ход белых.

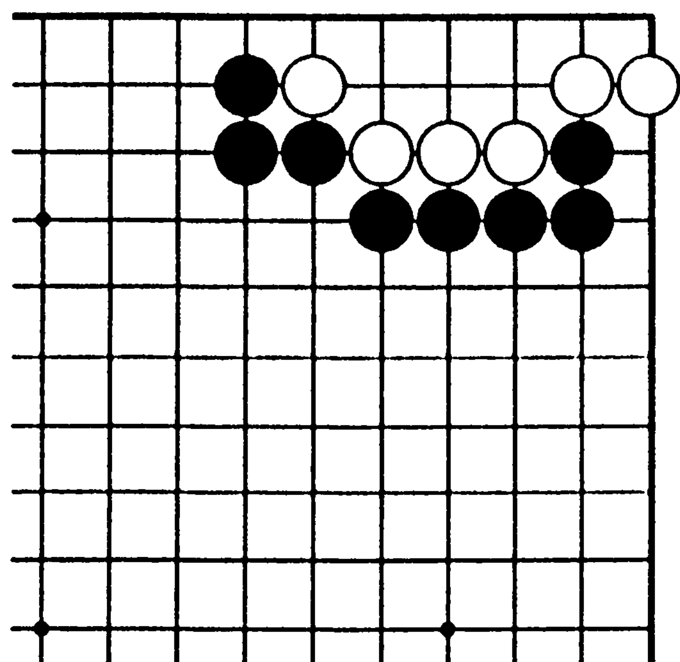
Где белым играть: в **А**, **В** или **С**? Выбор направления игры очень важен при переходе из начала игры в середину.

Глава 3. Задачи на жизнь и смерть



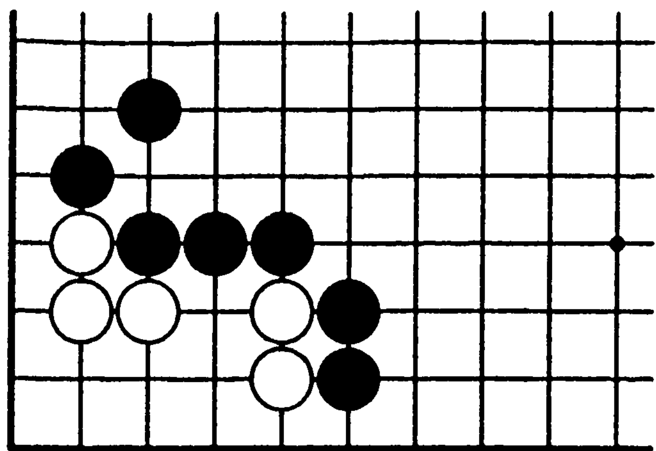
Задача №124. Черные ходят. Белые умирают.

Если черные пожертвуют камень, они смогут убить белых.



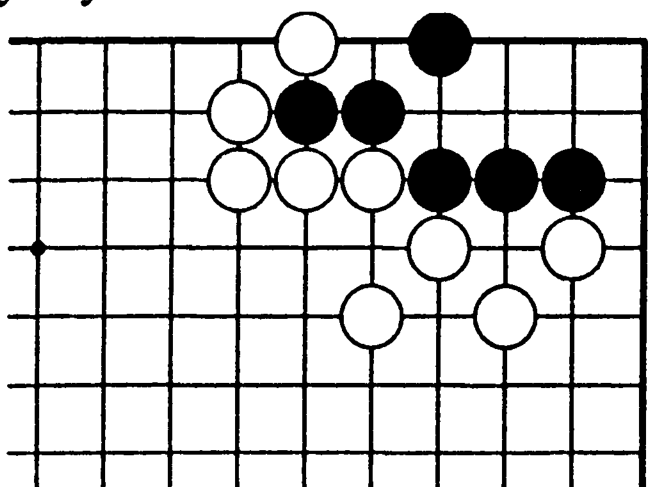
Задача №125. Черные ходят. Белые умирают.

Все белые камни погибнут, если вы попадете в жизненный пункт.



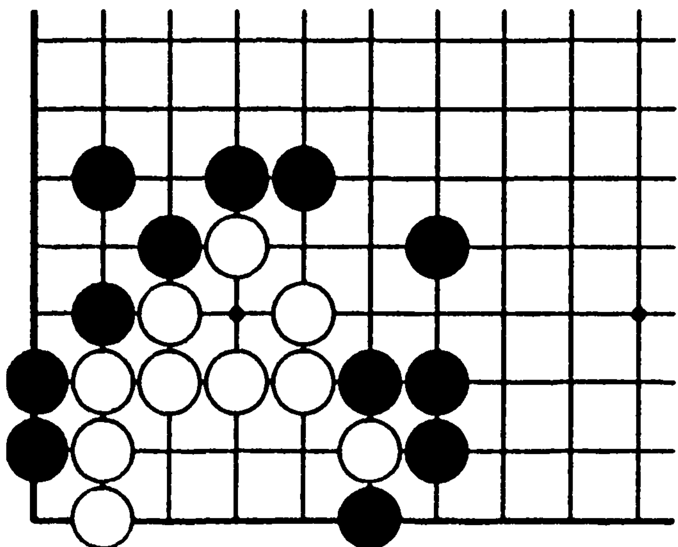
Задача №126. Черные ходят. Белые умирают.

Поскольку у 2-х белых камней справа некоторая нехватка дамэ, вы можете безоговорочно убить всю группу.



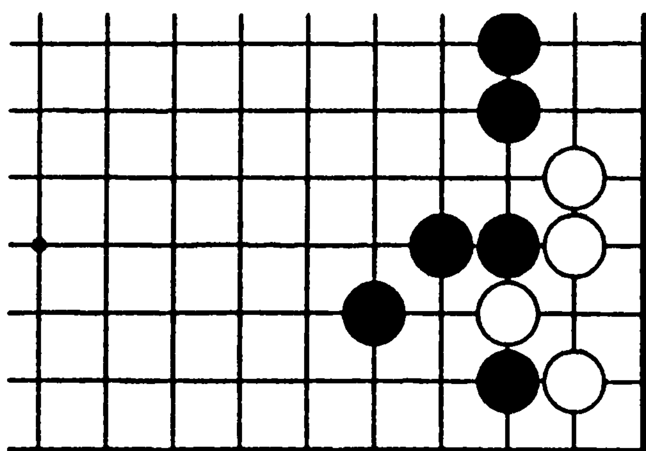
Задача №128. Черные ходят. Белые умирают.

«Ханэ несет смерть» - известная пословица. Но, для того чтобы убить черных, нужно точно рассчитать весь вариант.



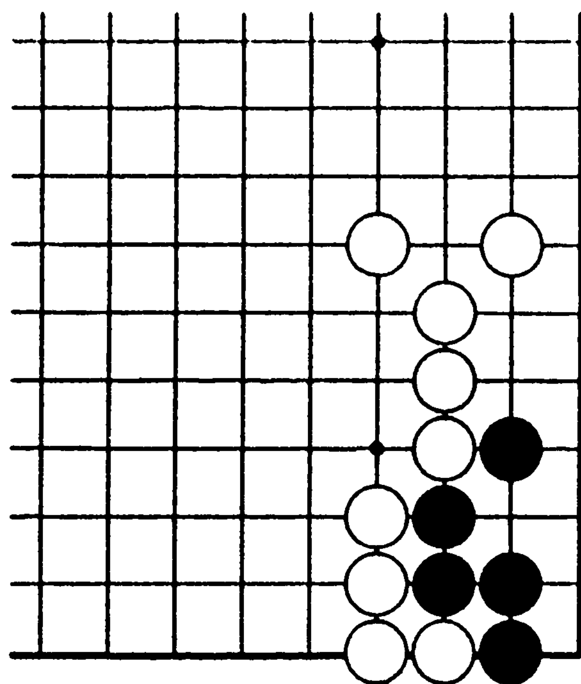
Задача №130. Белые ходят и делают ко.

Найдите ко в этой позиции.



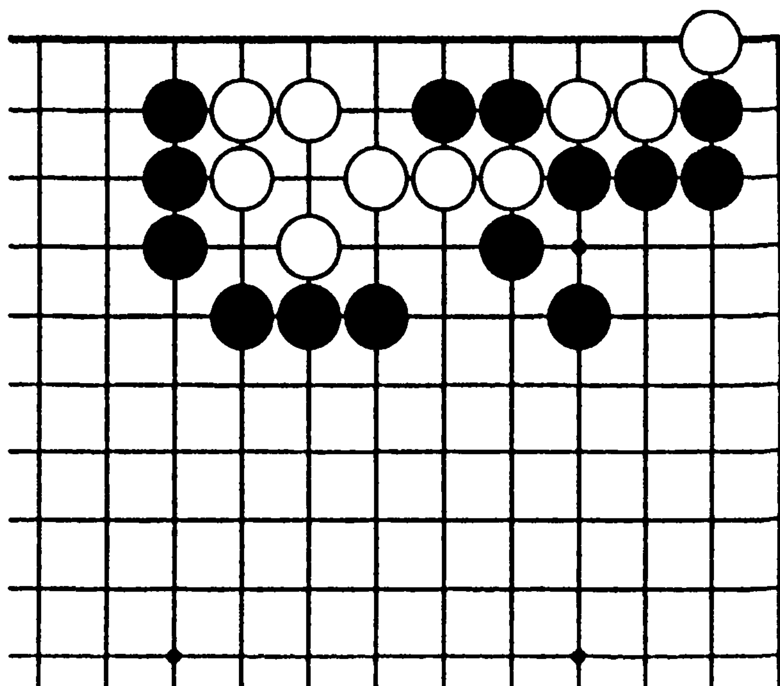
Задача №127. Черные ходят. Белые умирают.

Самый важный – 1-й ход.



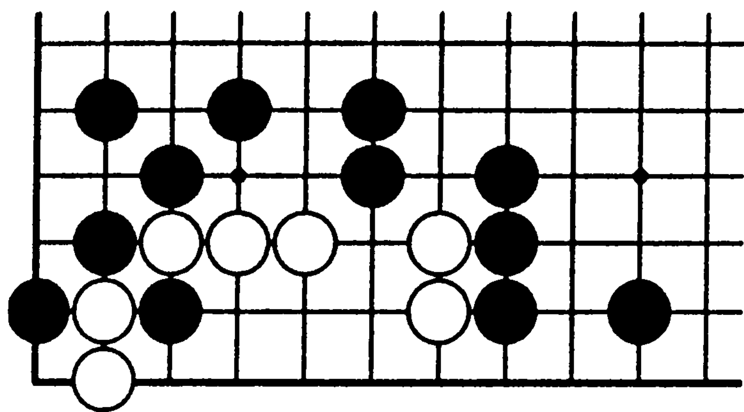
Задача №129. Белые ходят и делают ко.

Жизнь или смерть черных зависит от ко.



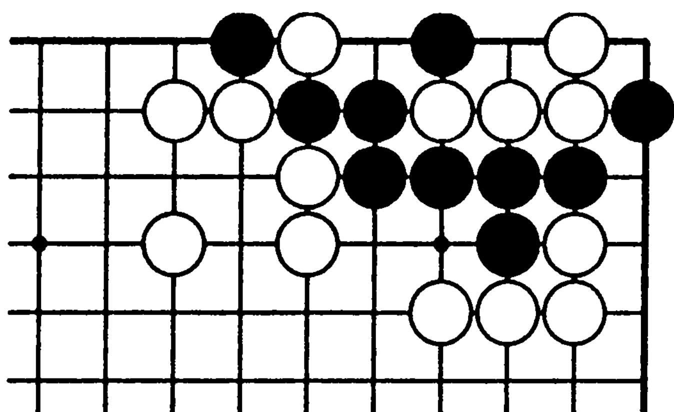
Задача №131. Белые ходят и выживают.

Если белые найдут жертву 3-ход камней в углу, они получат 2-й глаз.



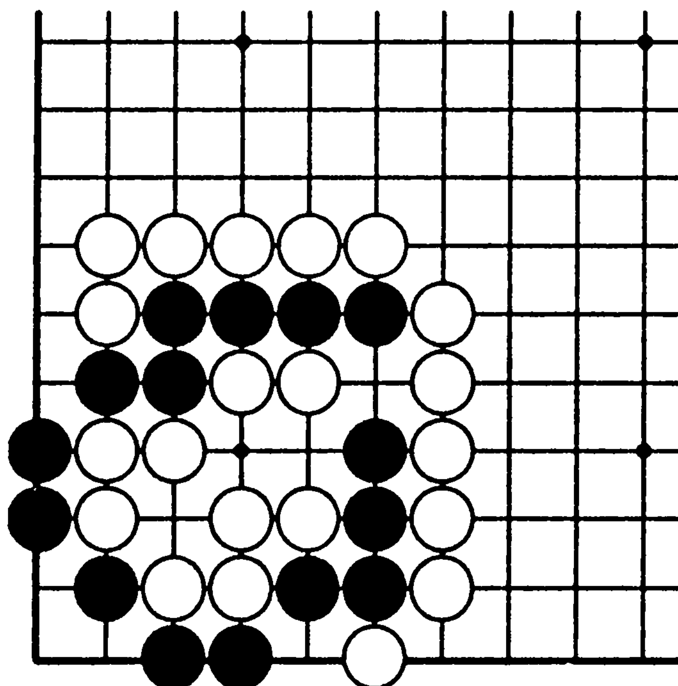
Задача №132. Ход черных.

Жизнь или смерть белых зависит от того как они будут убивать одинокий черный камень.



Задача №133. Ход черных.

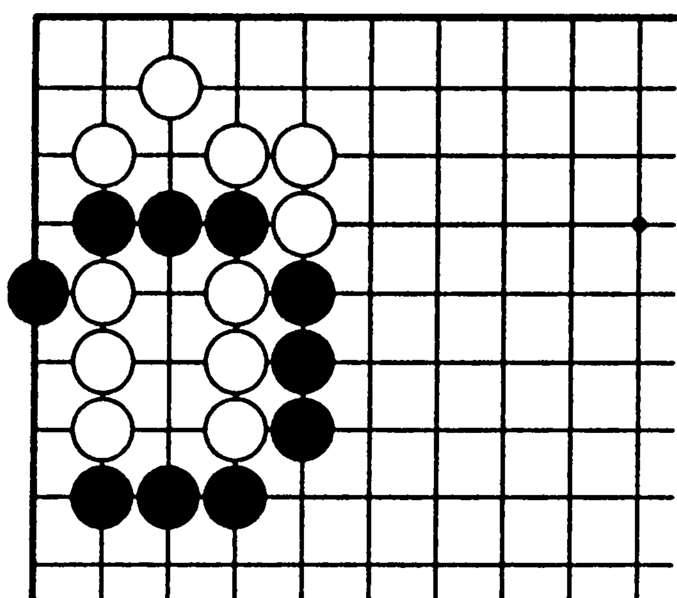
Это особая позиция, именуемая «долгая жизнь». Черные могут выжить. Но как?



Задача №134. Черные ходят и выживают.

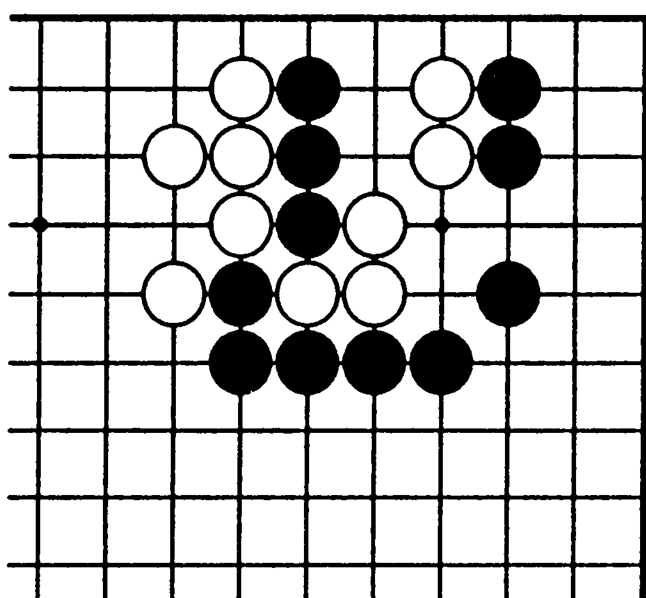
Это странная позиция, но при правильном ходе, черные выживают.

Глава 4. Задачи на сэмэай



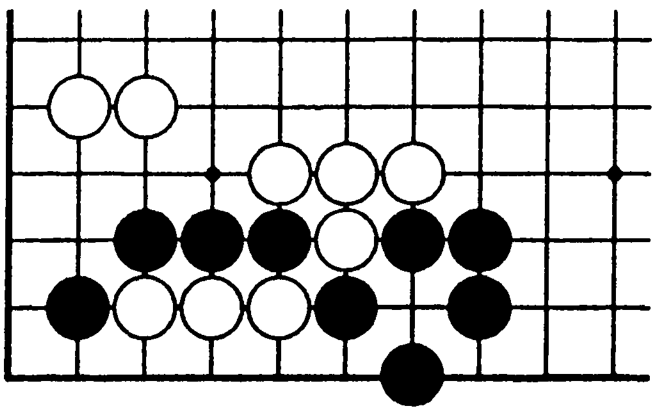
Задача №135. Черные ходят и выигрывают борьбу.

Черные должны убить 3 камня противника и освободить 3 своих собственных.



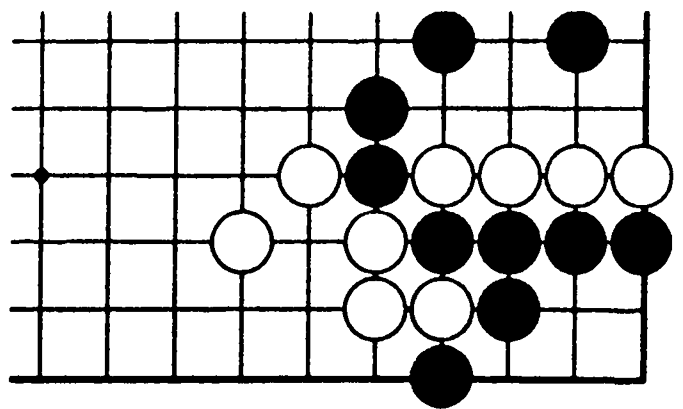
Задача №136. Черные ходят и выигрывают борьбу.

Освободить 3 черных камня и убить 3 белых.



Задача №137. Белые ходят и выигрывают борьбу.

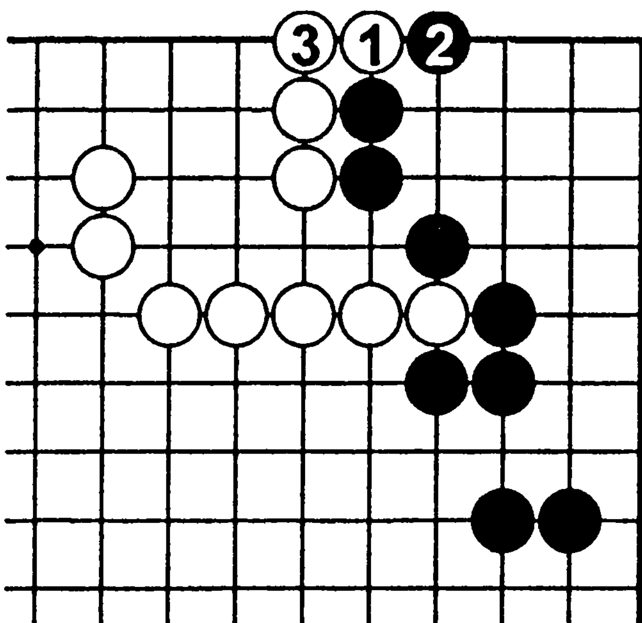
Белые могут убить 4 черных камня в углу.



Задача №138. Черные ходят и выигрывают борьбу.

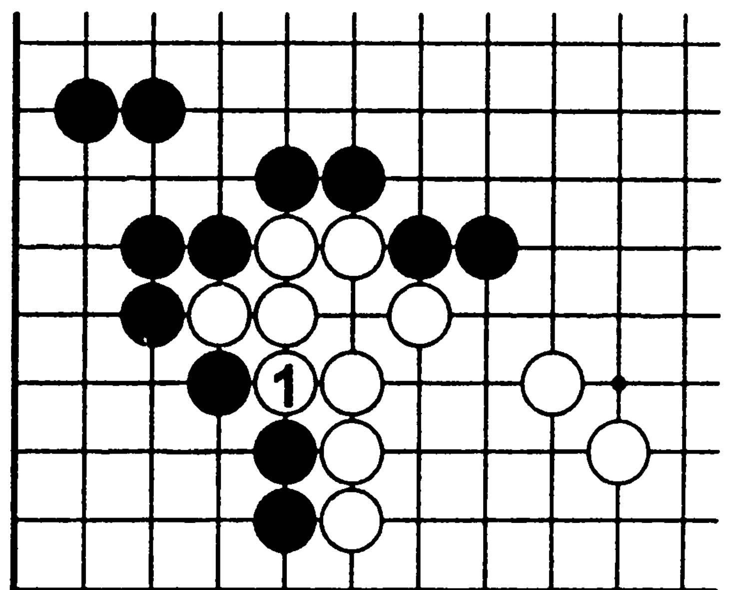
Убейте 4 белых камня. Ко – ошибка.

Глава 5. Задачи по ёсэ



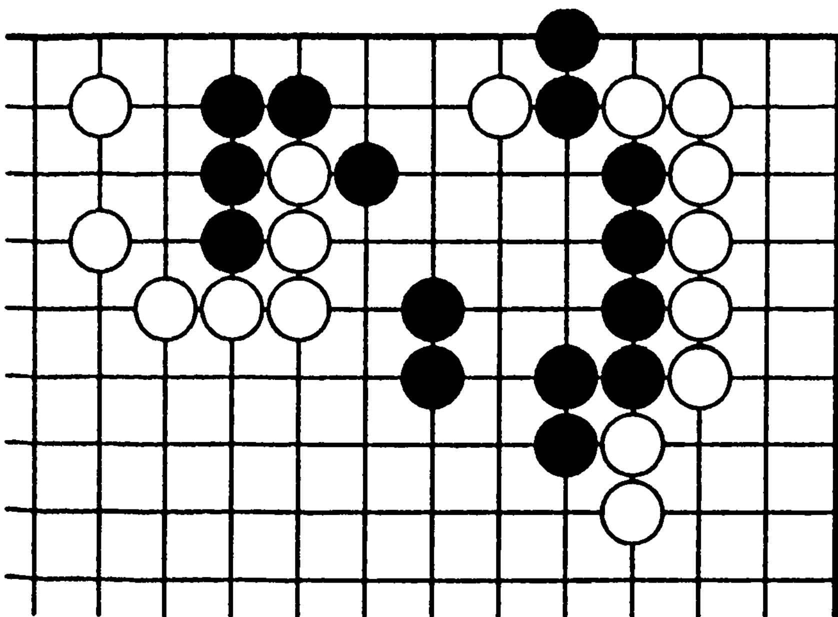
Задача №139. Ход черных.

Как черным отвечать на ③? Ошибка может стоить черным 2 очка.



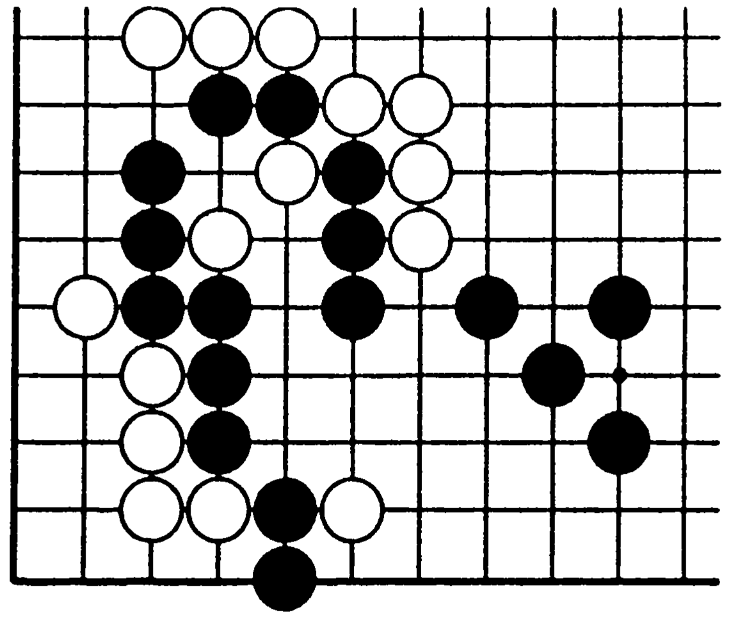
Задача №140. Ход черных.

Как черным отвечать на ①? Ошибка здесь обойдется черным в 4 очка.



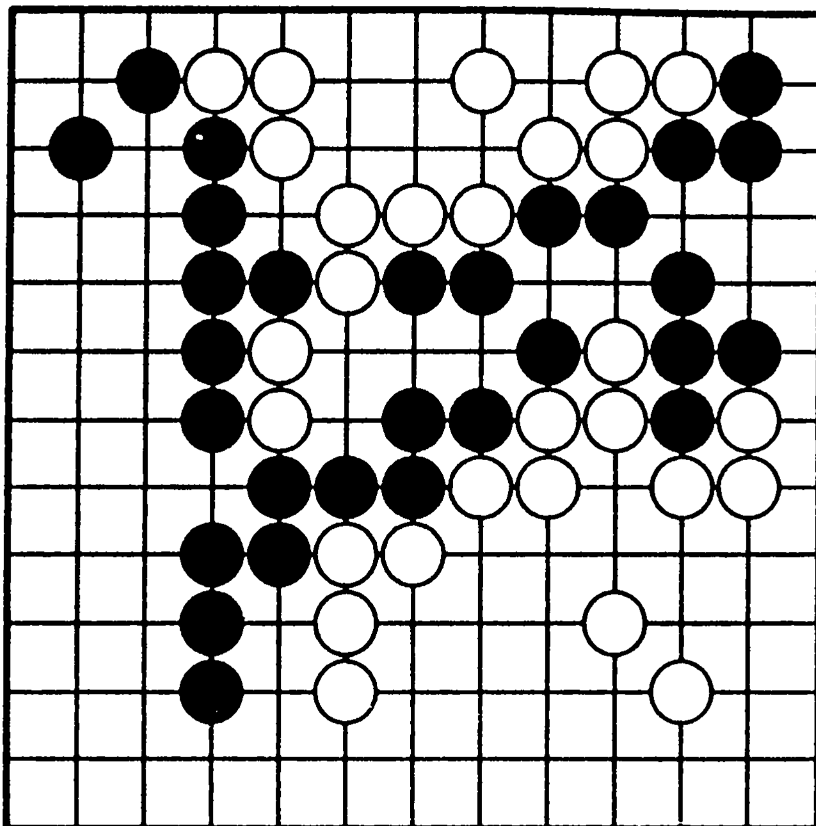
Задача №141. Ход белых.

Насколько это возможно сократите территорию черных. Самый важный здесь – 1-й ход.



Задача №142. Ход белых.

Каким ходом здесь разоряется территория черных?



Задача №143. Ход белых.

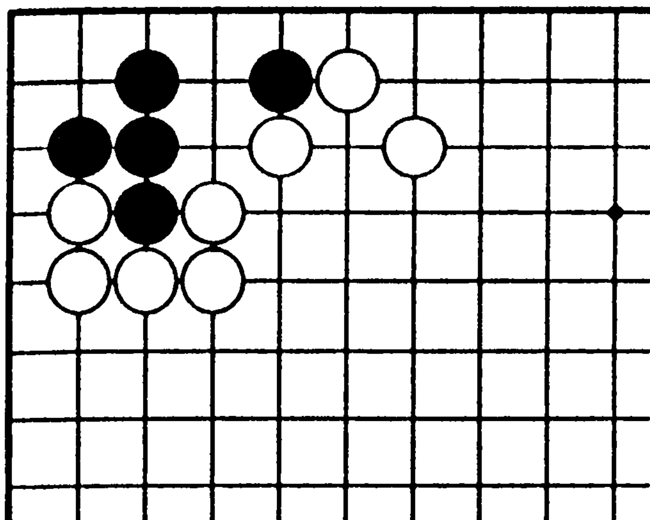
Эта задача получилась при игре на доске 13х13.

1. Какой самый большой ёсэ ход за белых?

2. Доиграйте партию наилучшими ходами и подсчитайте сколько очков выиграли белые?

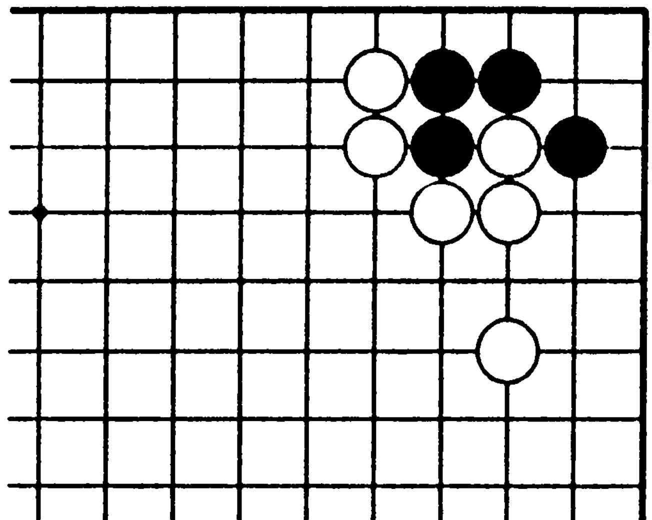
Задачи повышенной сложности. Уровень 3. Задачи на жизнь и смерть

Глава 1. Выживание групп



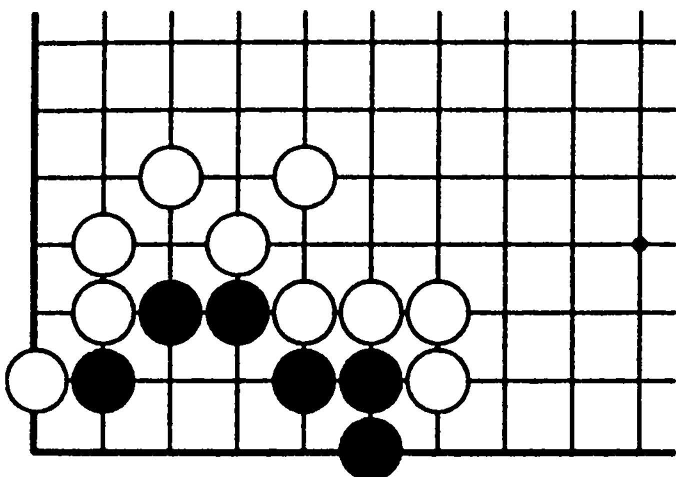
Задача №144. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Сделайте ход, увеличивающий территорию черных настолько, насколько это возможно.



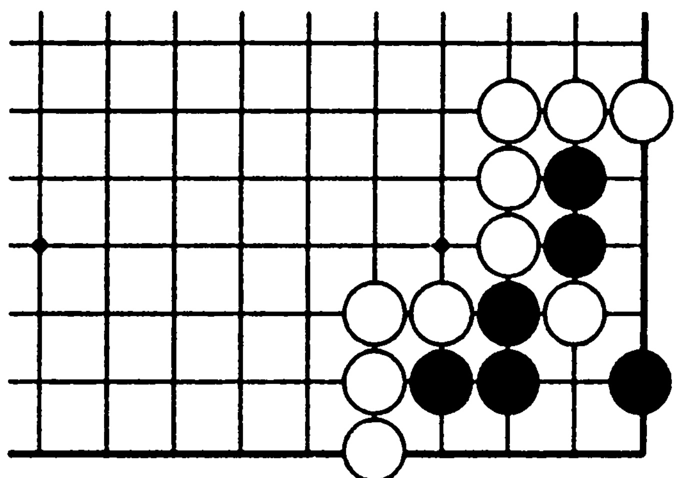
Задача №145. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Черные должны сделать открытое соединение, но с какой стороны?



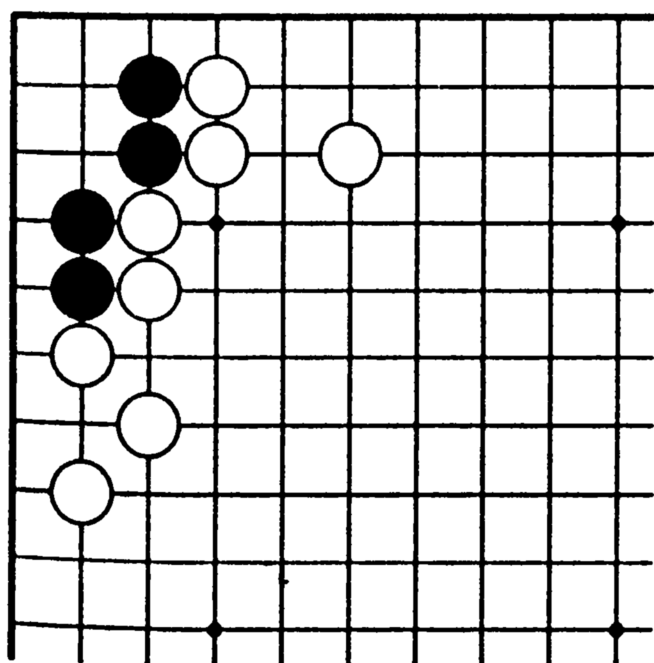
Задача №146. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Смотрите не устройте ко.



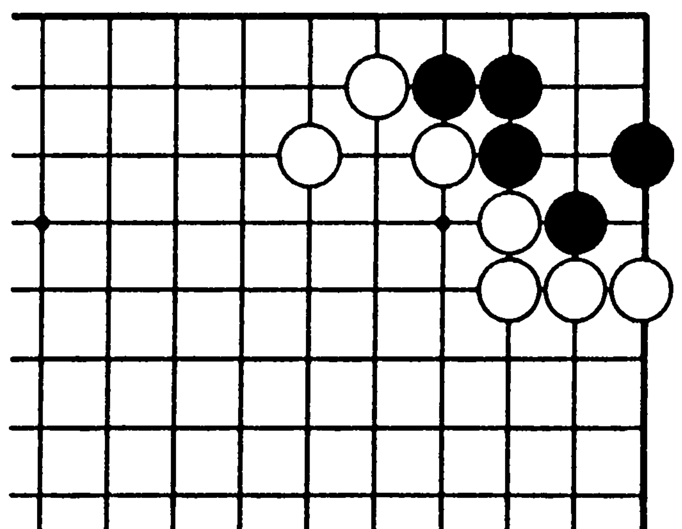
Задача №147. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Сделайте ход, увеличивающий территорию черных настолько, насколько это возможно.



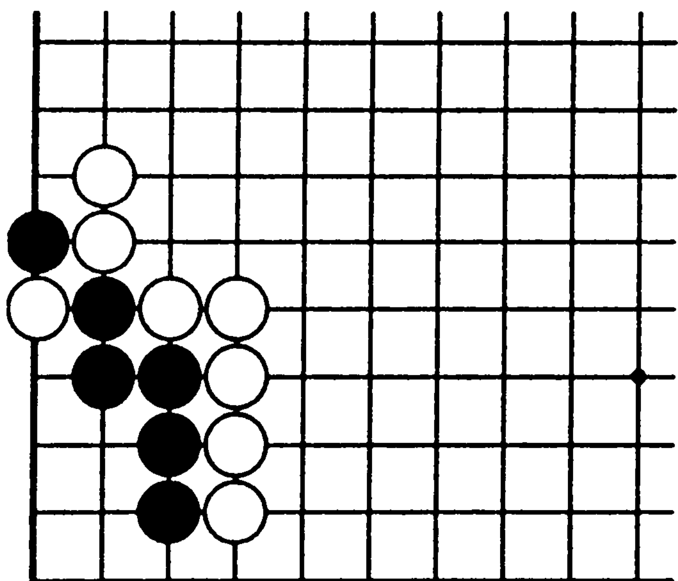
Задача №148. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Нужно сыграть в жизненный пункт.



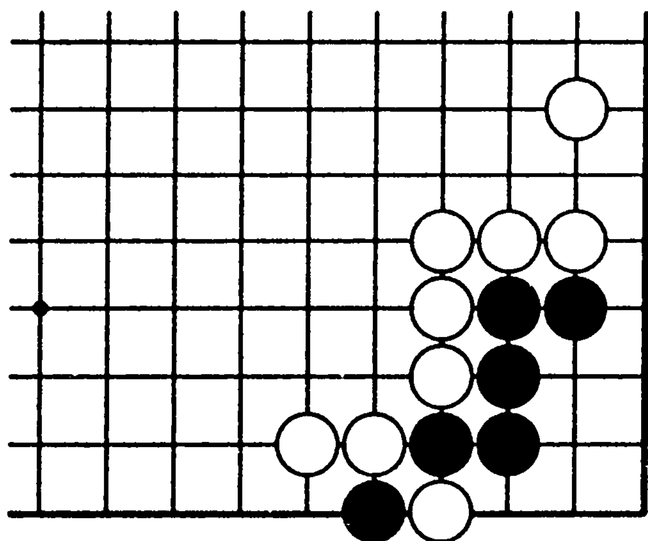
Задача №149. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Вы должны сыграть в жизненный пункт.



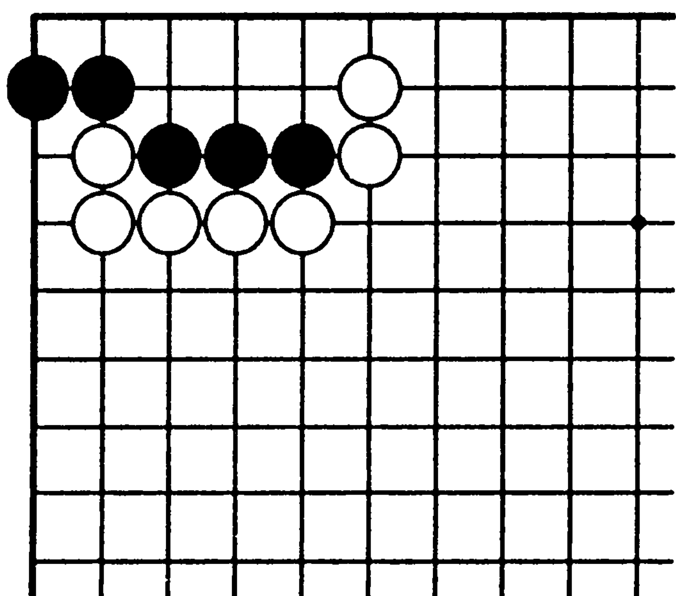
Задача №150. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Черный камень, находящийся в атари – критический в этой задаче.



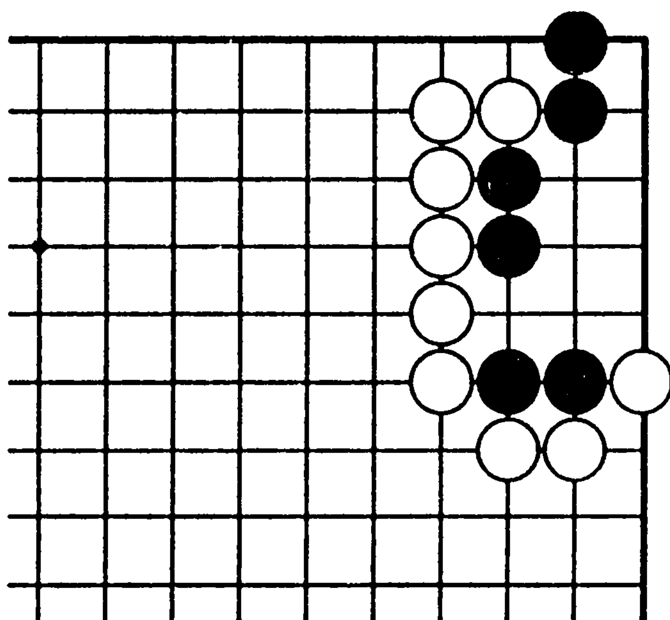
Задача №151. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Черный камень, находящийся в атари – критический в этой задаче.



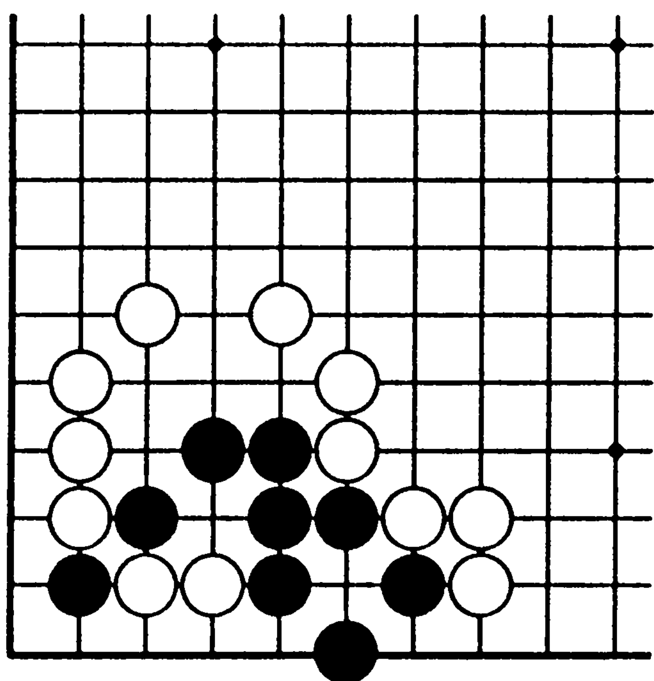
Задача №152. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Сыграть нужно в жизненный пункт.



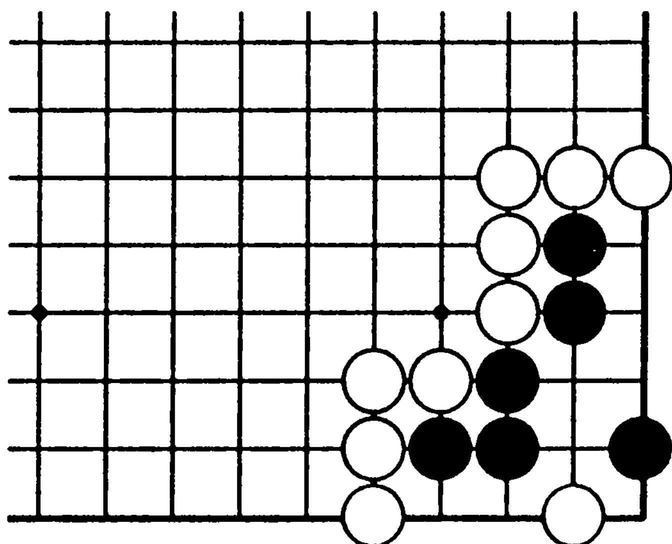
Задача №153. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Учтите нехватку дамэ у 2-х черных камней.



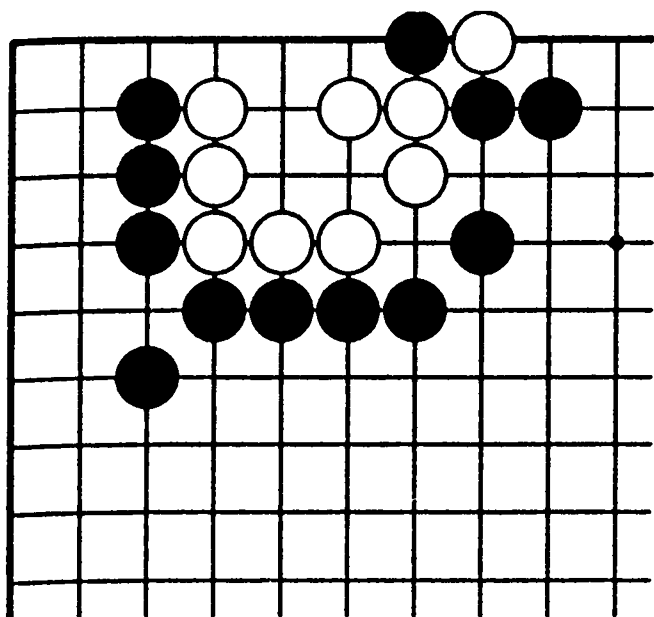
Задача №154. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Если черные смогут убить 2 камня, то они выживут.



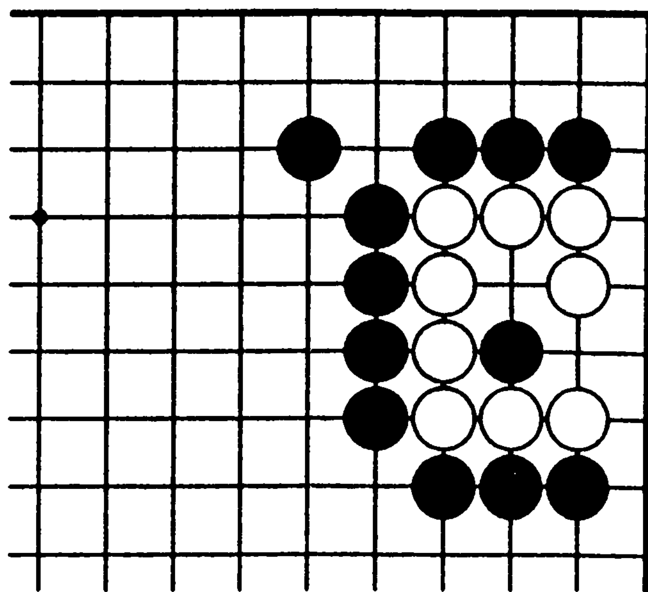
Задача №155. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

У черных 2 способа выжить. Найдите их.



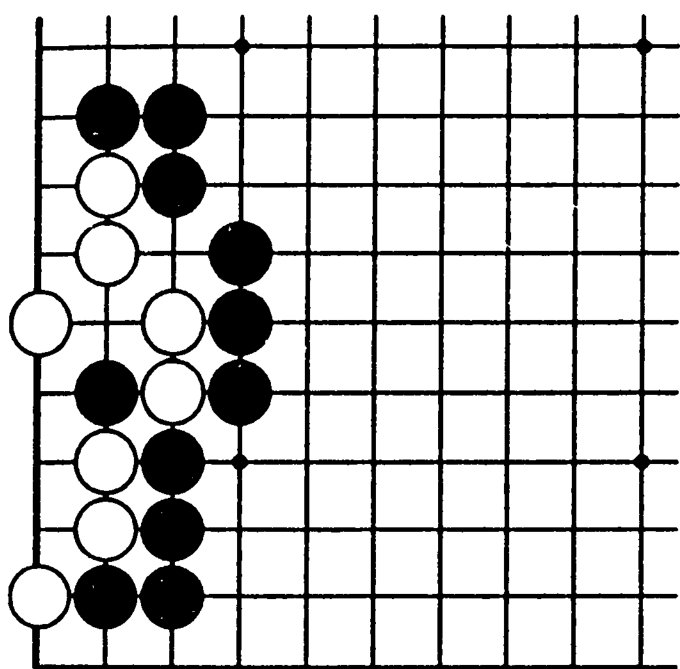
Задача №156. (3 хода)
Белые ходят и выживают.

Белый камень, стоящий под атари – критический в этой задаче.



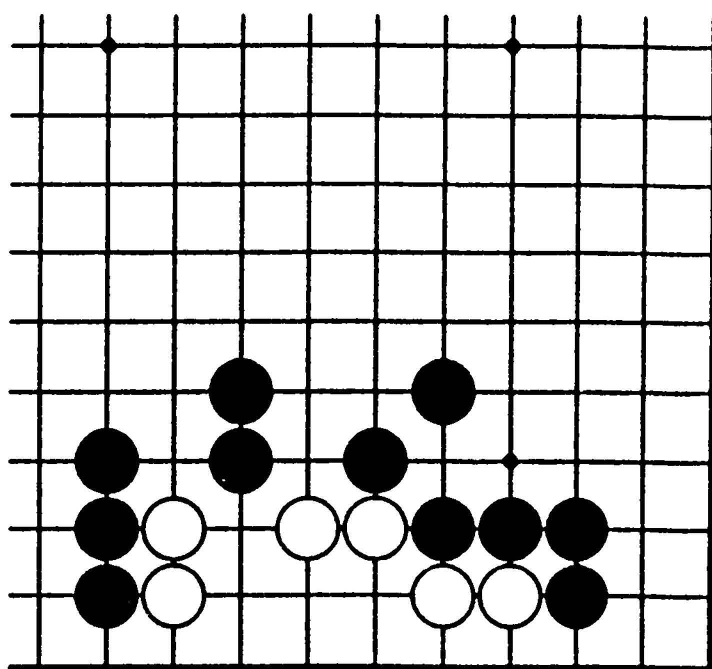
Задача №157. (3 хода)
Белые ходят и выживают.

Найдите сэки.



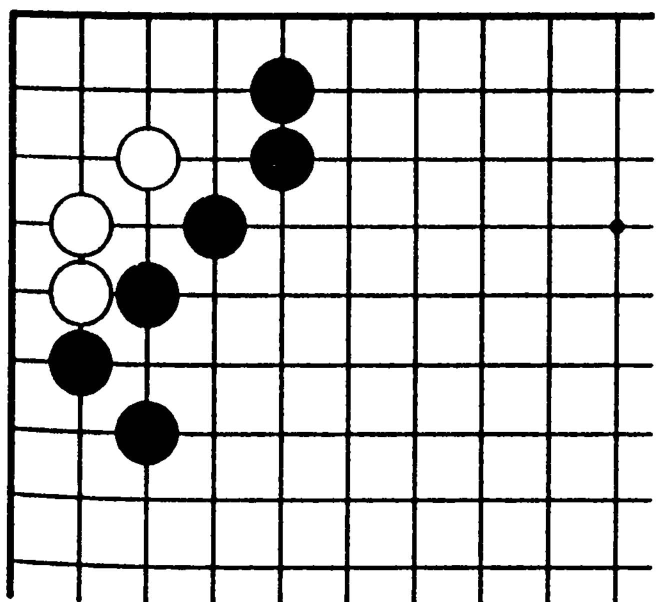
Задача №158. (3 хода)
Белые ходят и выживают.

Нужно сделать ход в жизненный пункт.



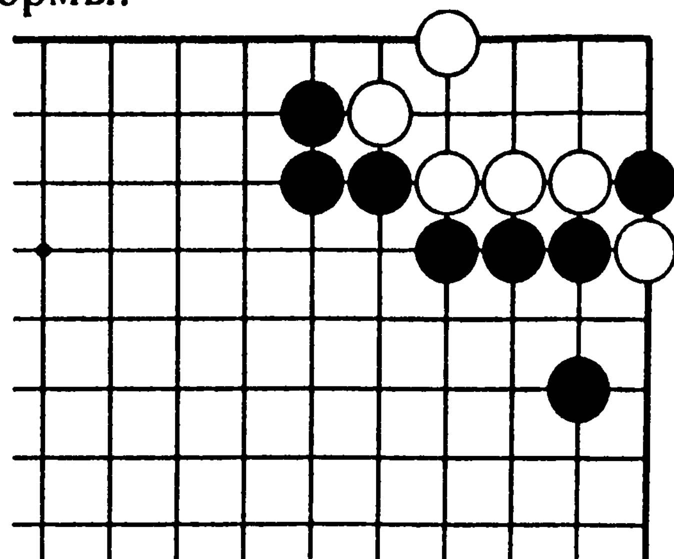
Задача №159. (3 хода)
Белые ходят и выживают.

Решает построение глазной формы.



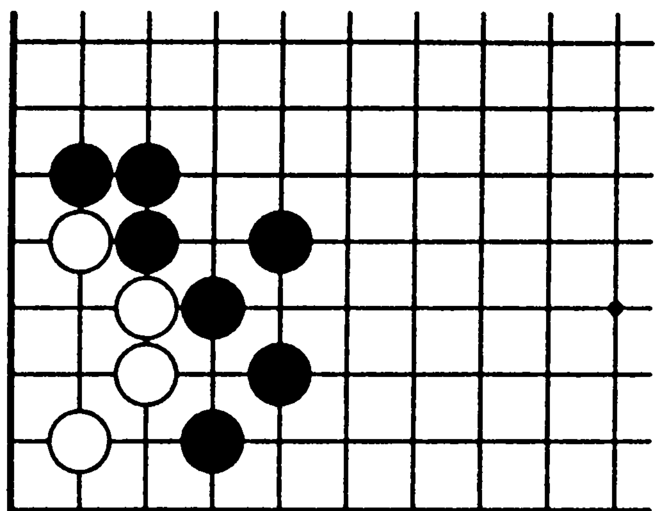
Задача №160. (1 ход)
Белые ходят и выживают.

Сыграйте в жизненный пункт.



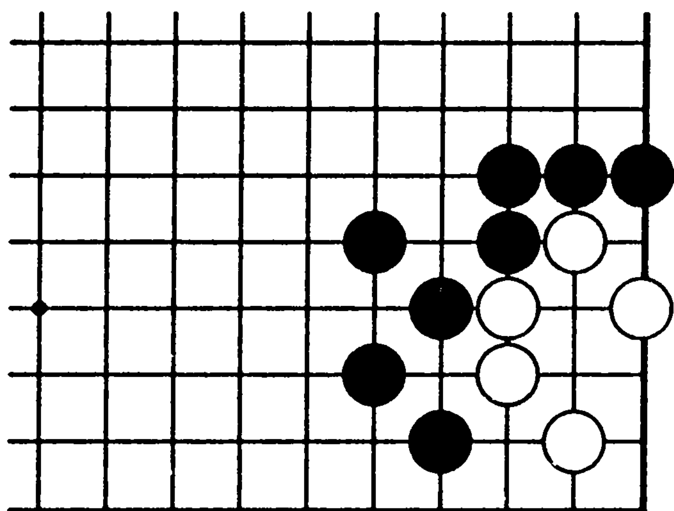
Задача №161. (3 хода)
Белые ходят и выживают.

У белых 3 способа выжить. Какие они?



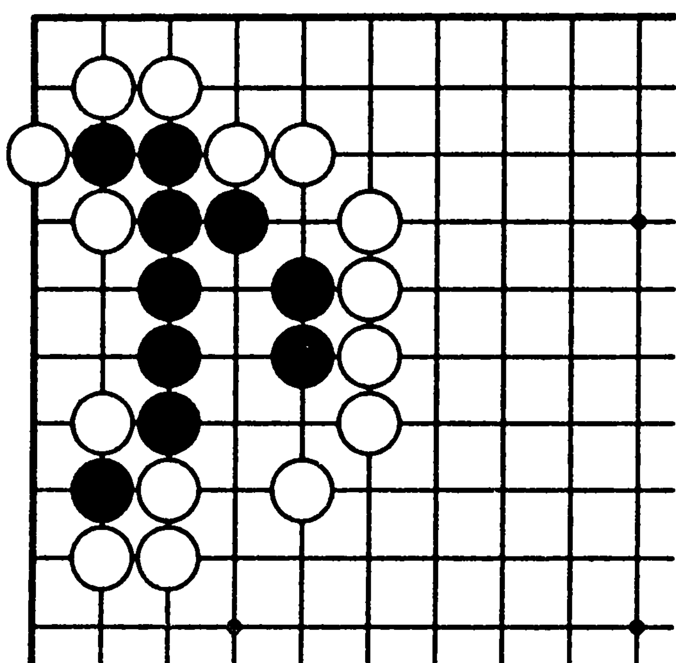
Задача №162. (1 ход)
Белые ходят и выживают.

Ко – это не то, что нужно найти.



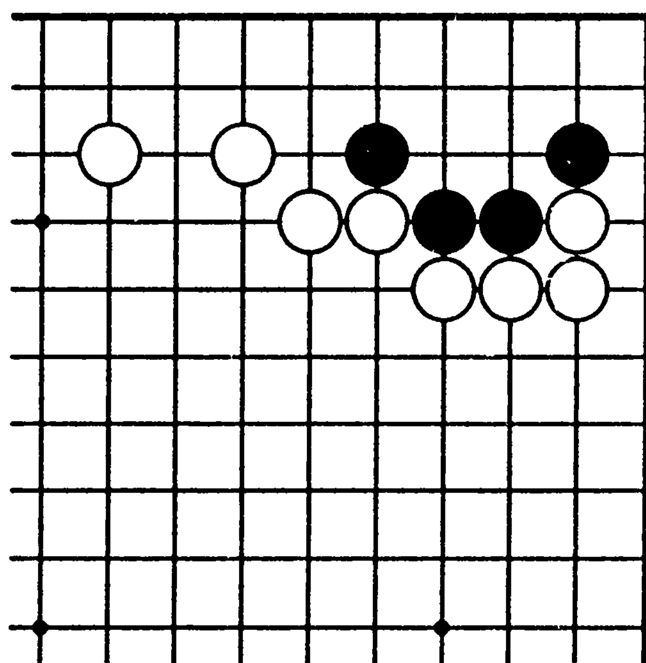
Задача №163. (3 хода)
Белые ходят и выживают.

У белых много дамэ. Поэтому они должны выжить.



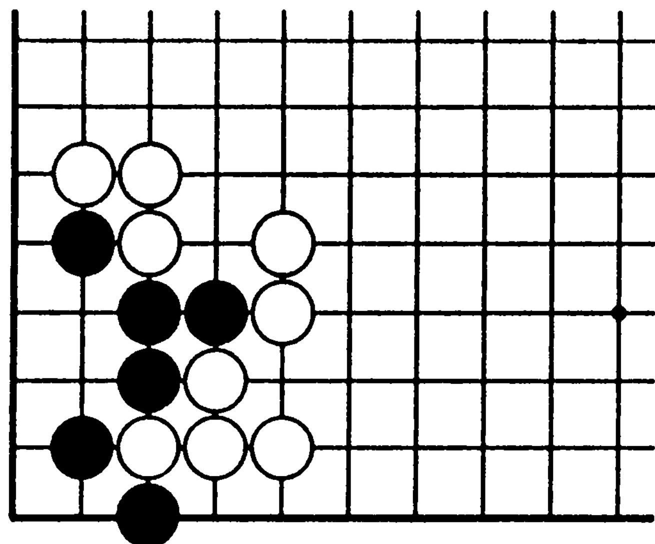
Задача №164. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Единственный путь для выживания – убить белый камень.



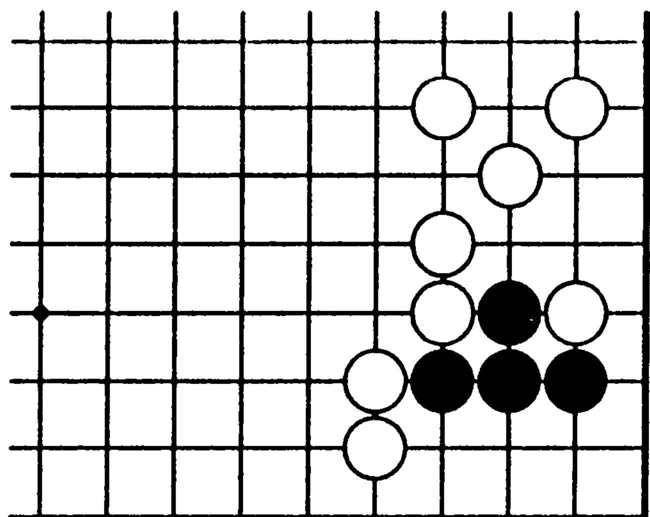
Задача №165. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Очевидный ход не работает.



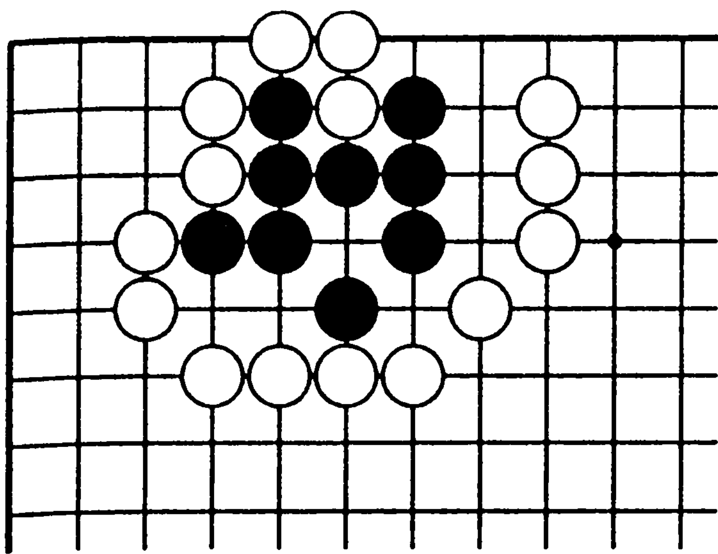
Задача №166. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Получить ко – это мало.



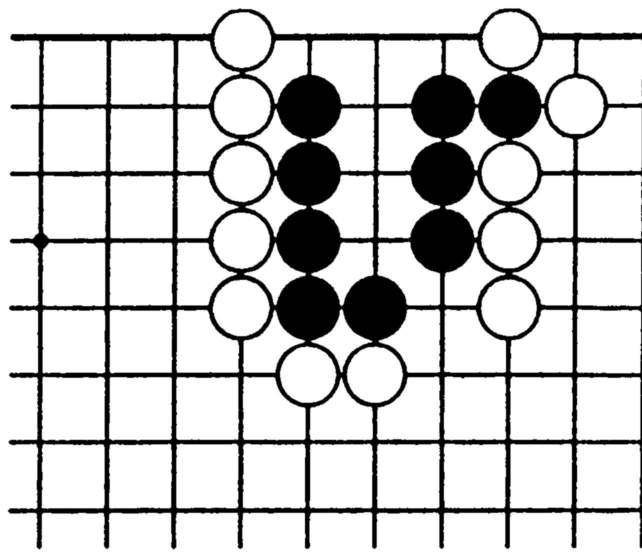
Задача №167. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Немедленный захват камня плох. Сыграйте в жизненный пункт.



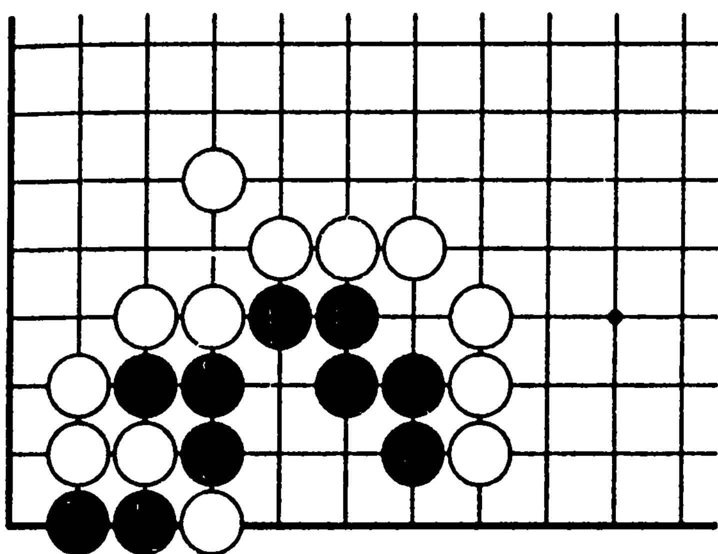
Задача №168. (5 ходов)
Черные ходят и выживают.

Нужно убить 3 белых камня.



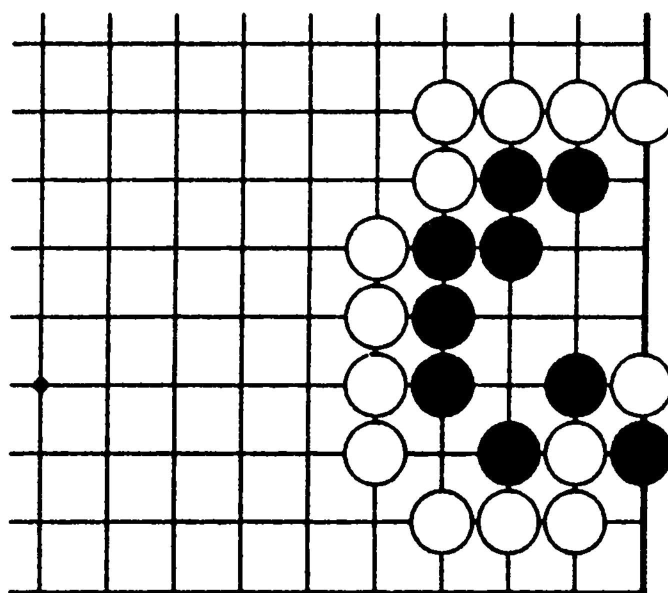
Задача №169. (5 ходов)
Черные ходят и выживают.

Черные выживают, потому что угол совсем рядом.



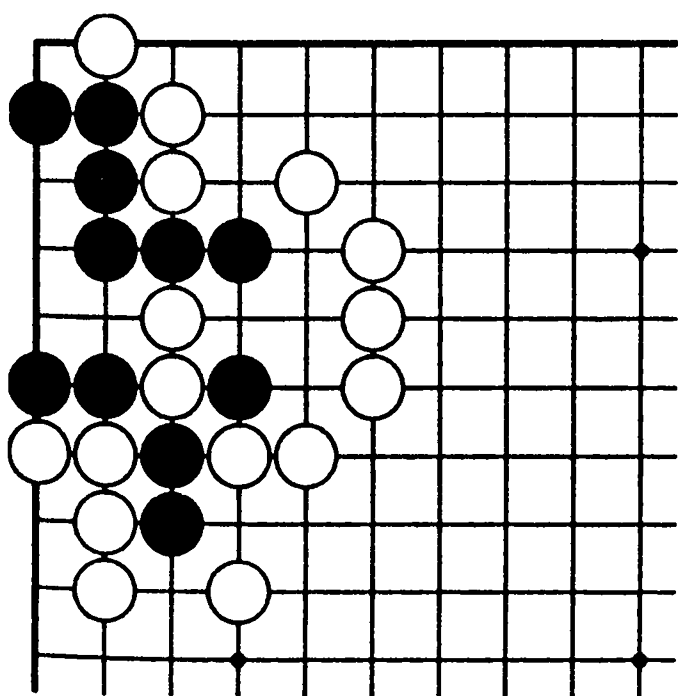
Задача №170. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Критичны для этой задачи 2 черных камня под атари.



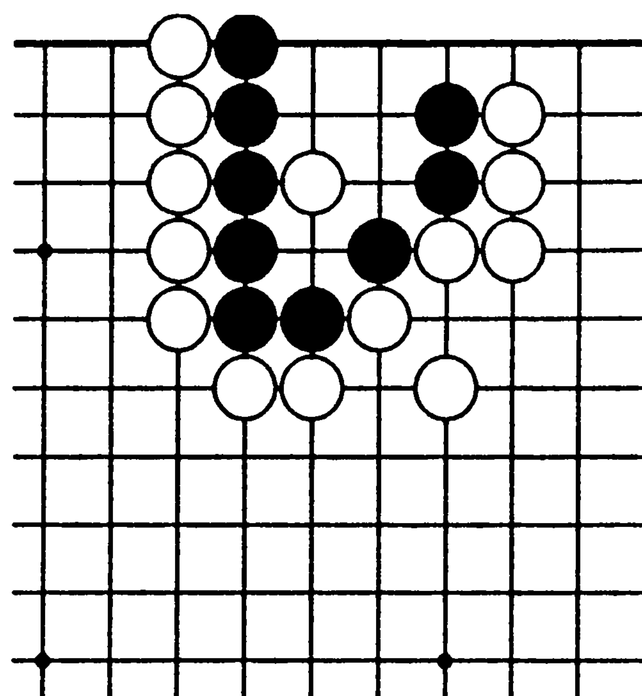
Задача №171. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Черный камень, стоящий под атари – критический здесь.



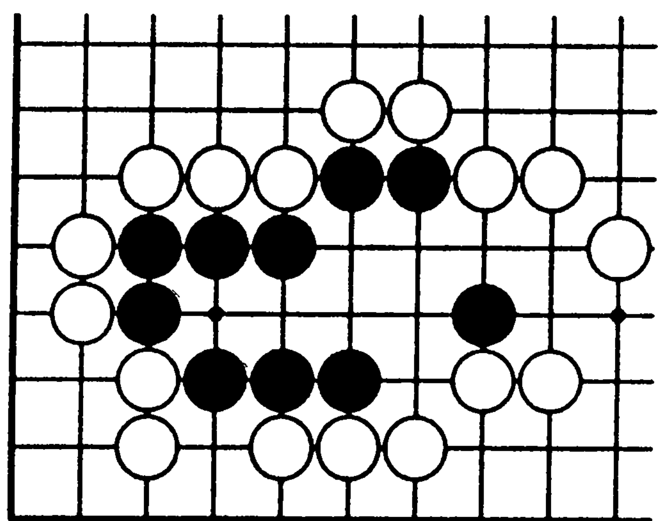
Задача №172. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Захват 2-х белых камней – не первоочередная задача.



Задача №173. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Попробуйте сделать защелку.



Задача №174. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Сделайте ход, увеличивающий территорию черных насколько возможно.

Задача №175. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Ход в критический пункт дает жизнь.

Задача №176. (1 ход)
Белые ходят и выживают.

Кажется, что у белых есть 2 глаза, но нужен ещеодин ход.

Задача №177. (1 ход)
Белые ходят и выживают.

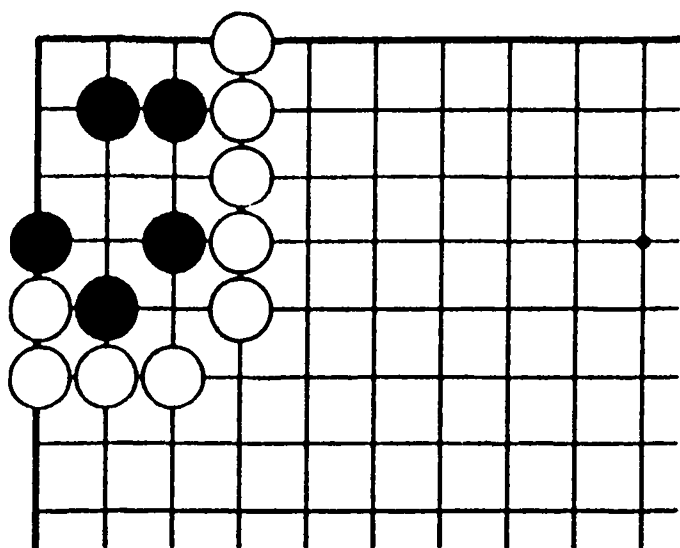
Не попадите в ко.

Задача №178. (7 ходов)
Белые ходят и выживают.

Угрожайте пожертвовать камень.

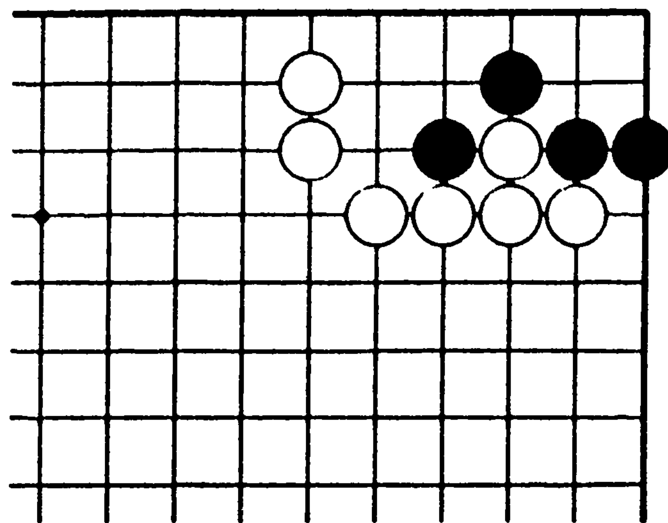
Задача №179. (3 хода)
Белые ходят и выживают.

Подумайте о роли черного камня на 1-й линии.



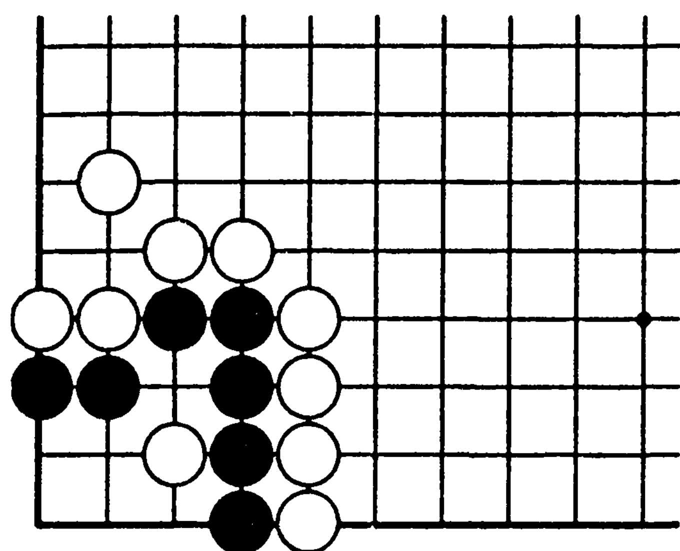
Задача №180. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Кажется, что у черных достаточно глаз, но следующий ход – критический.



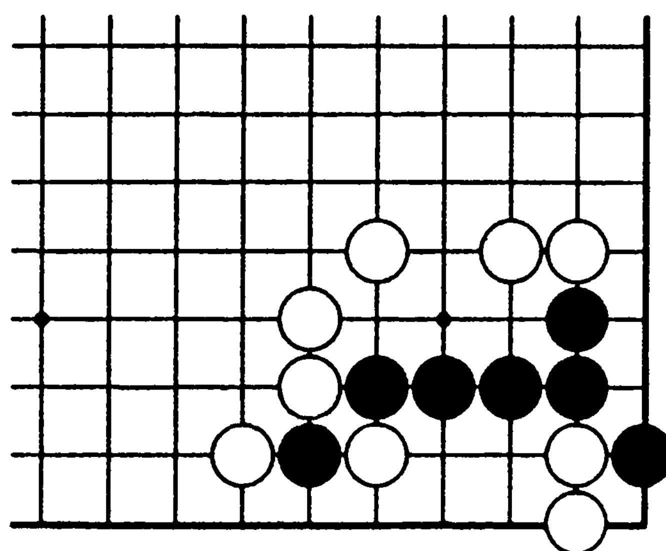
Задача №181. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Черный камень слева критичен, если они думают о жизни.



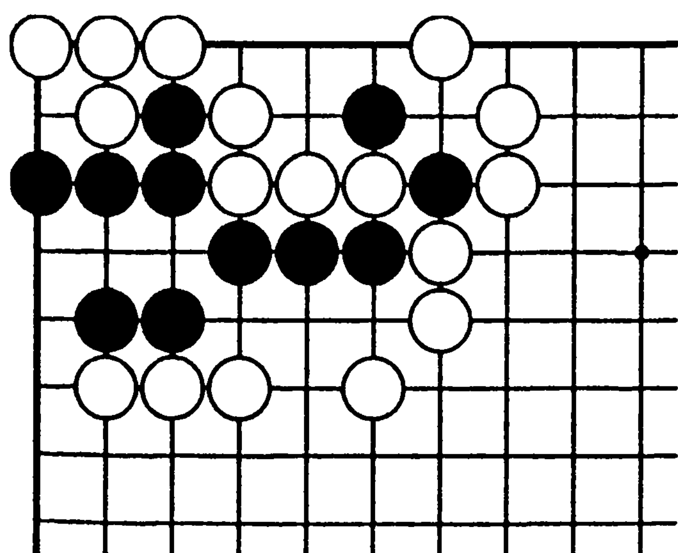
Задача №182. (1 ход)
Черные ходят и выживают.

Не попадите в ко.



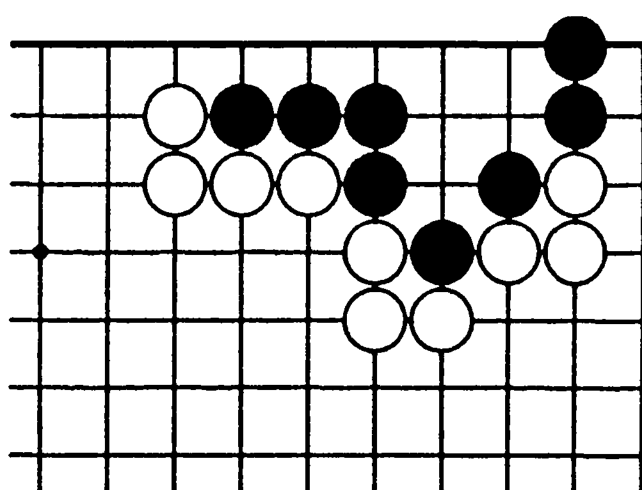
Задача №183. (5 ходов)
Черные ходят и выживают.

Нужно специально обдумать роль 2-х белых камней в углу.



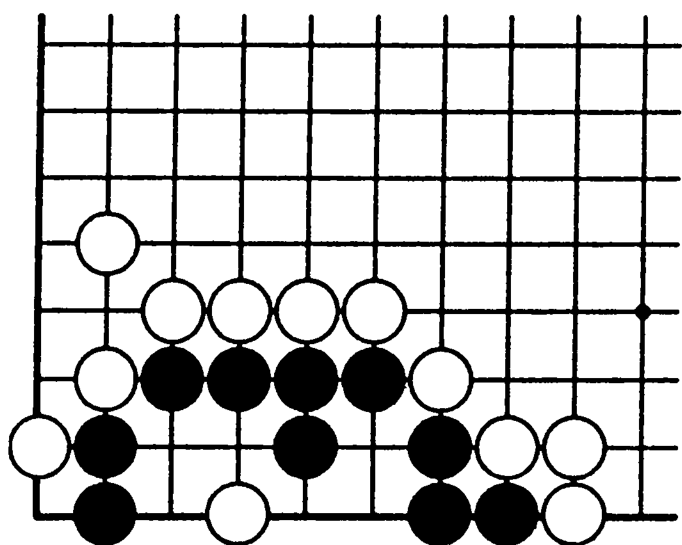
Задача №184. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Убейте 4 белых камня в углу.



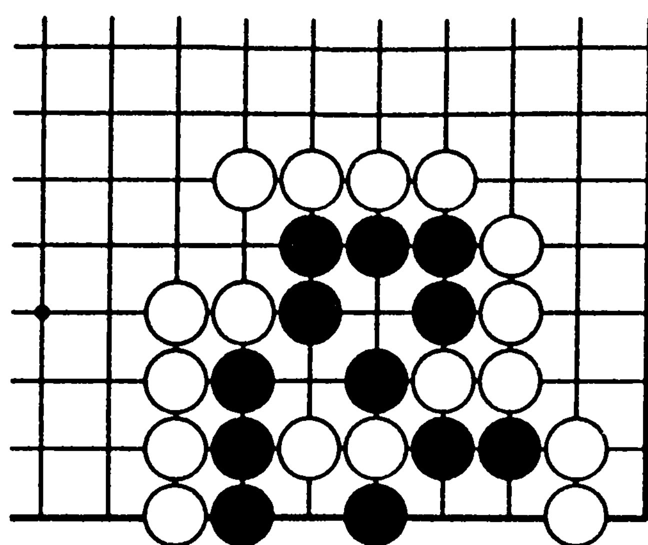
Задача №185. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Черный камень в атари не имеет значения.



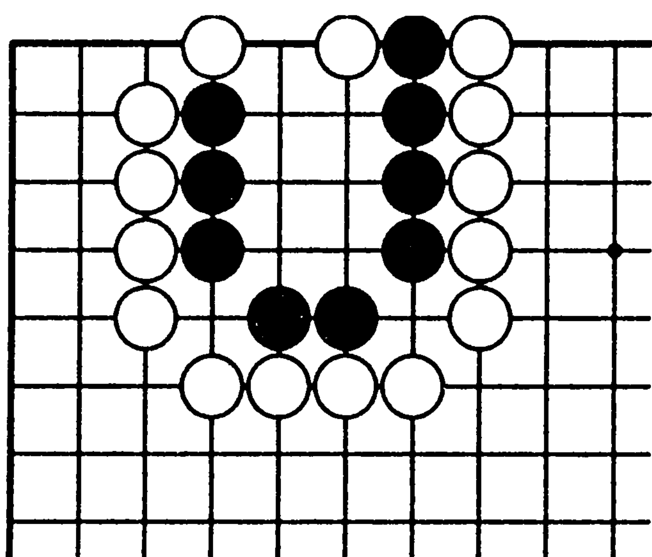
Задача №186. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Найдите самый выгодный способ выжить.



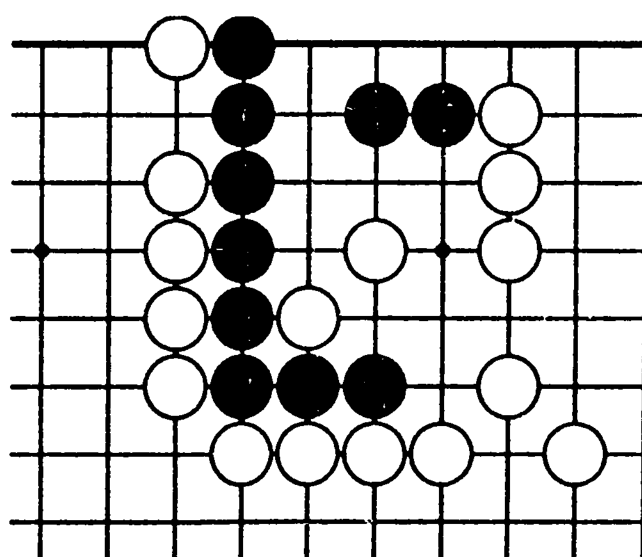
Задача №187. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Если вы знаете тэсудзи «игра под камнями», то вы выживете.



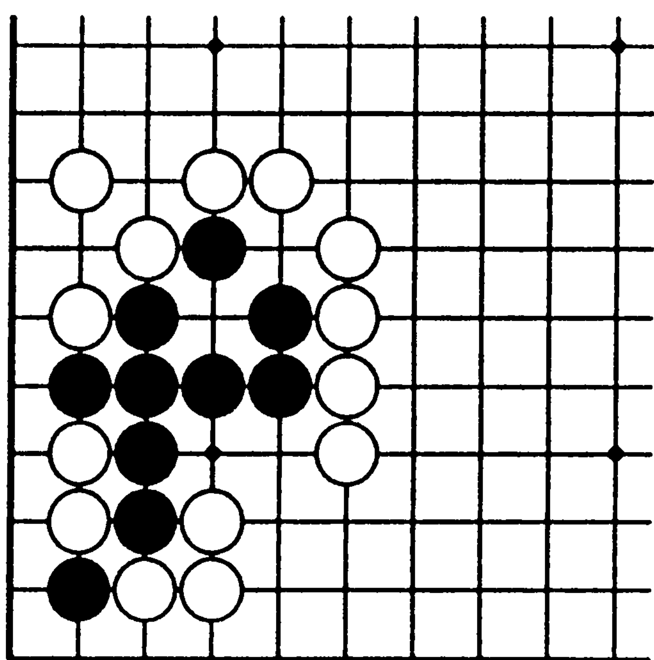
Задача №188. (5 ходов)
Черные ходят и выживают.

Для выживания нужно пожертвовать камень.



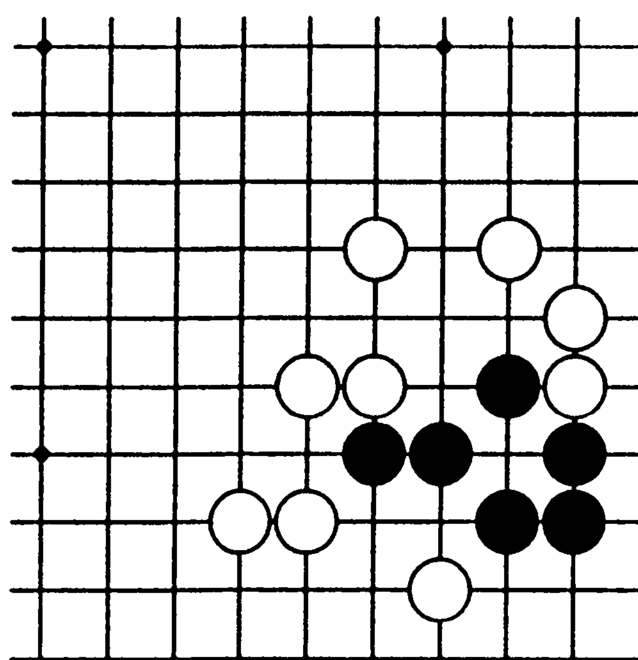
Задача №189. (5 ходов)
Черные ходят и выживают.

Если черные пожертвуют камень, они выживут.



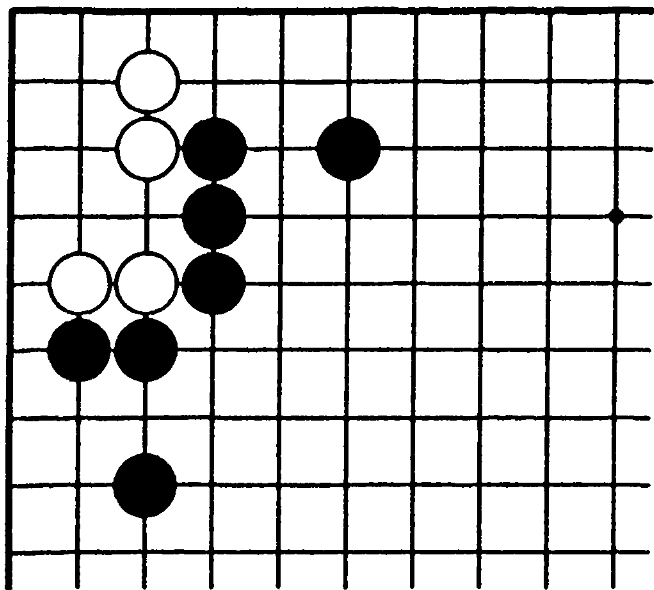
Задача №190. (3 хода)
Черные ходят и выживают.

Проблема в том каким способом убить 2 белых камня.



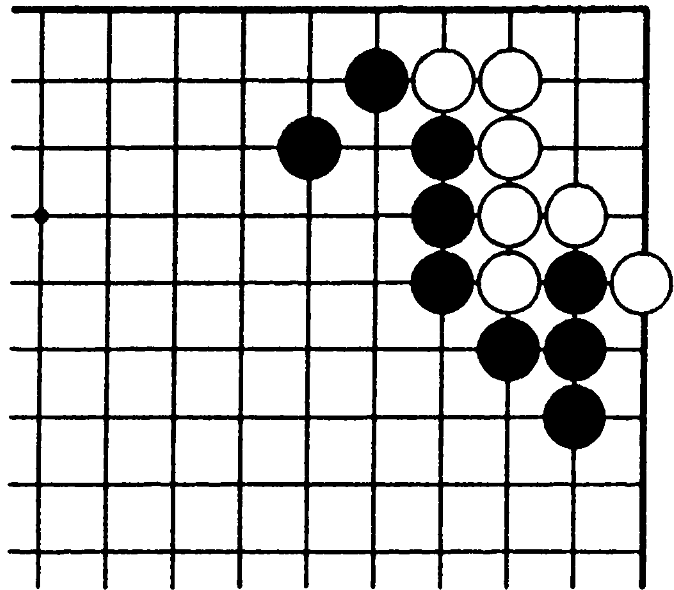
Задача №191. (9 ходов)
Черные ходят и выживают.

Для выживания нужно пожертвовать камень.



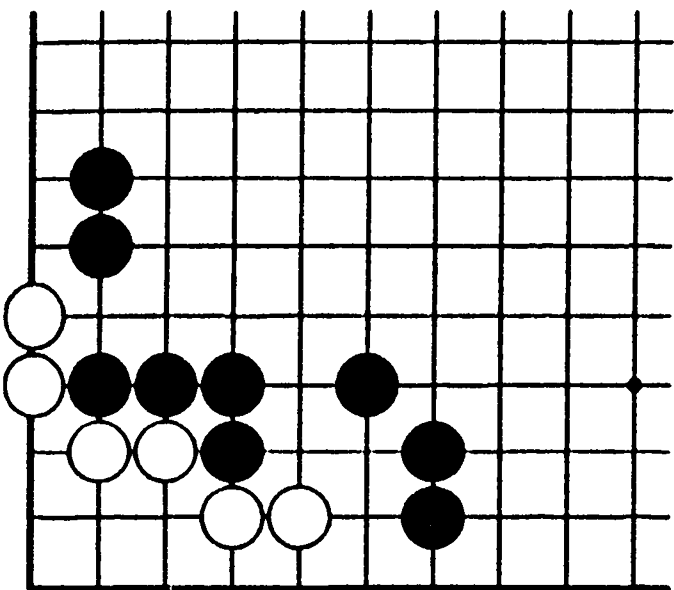
Задача №192. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Сократите количество дамэ 2-х белых камней внизу.



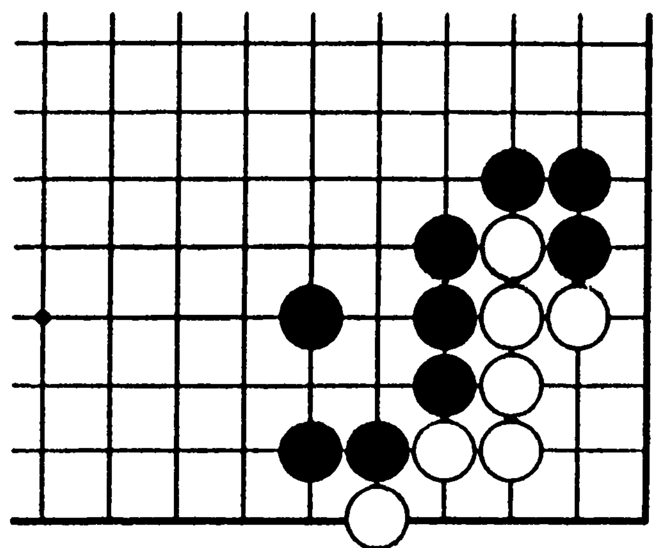
Задача №193. (5 ходов)
Черные ходят. Белые умирают

Не позволяйте белому камню на 1-й линии вступить в игру.



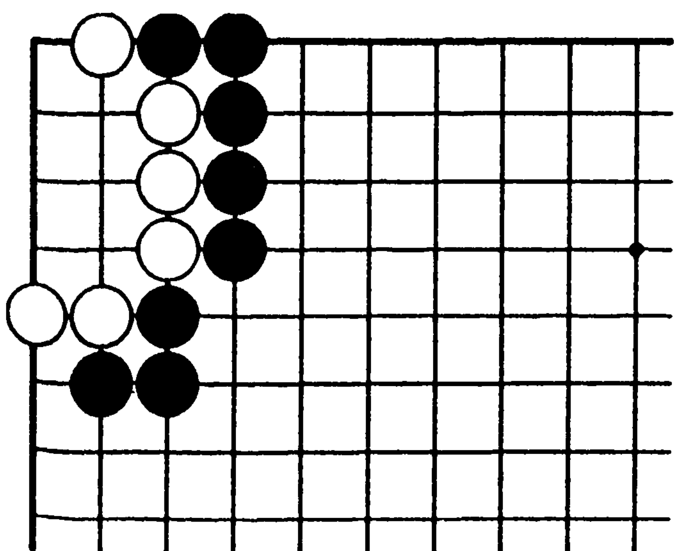
Задача №194. (5 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Нужно создать 4-х пунктовое накадэ в углу.



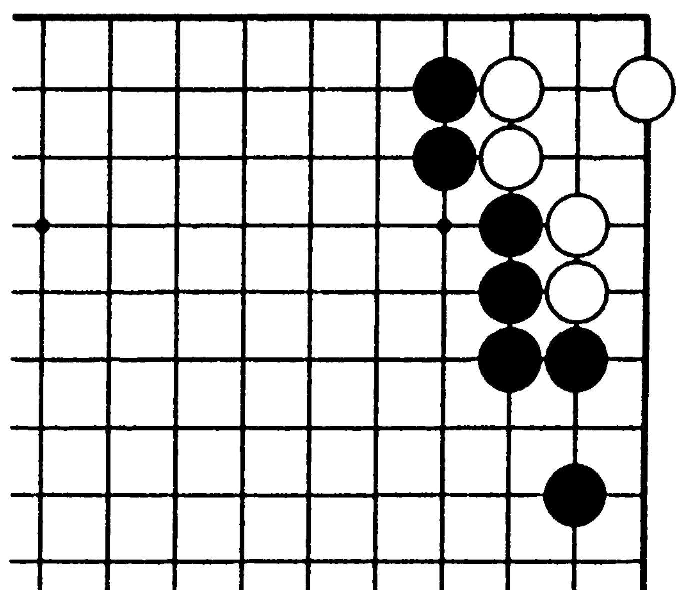
Задача №195. (5 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Есть 2 пути убить белых. Найдите их.



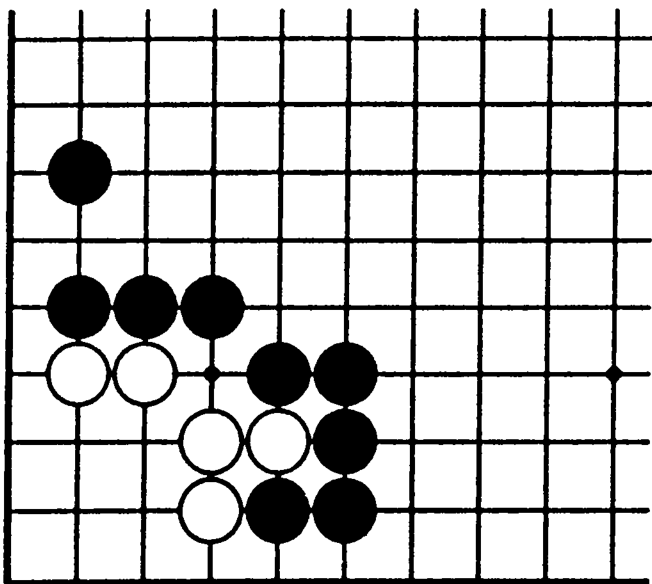
Задача №196. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Не делайте ко. Убейте белых 4-х пунктовым накадэ.



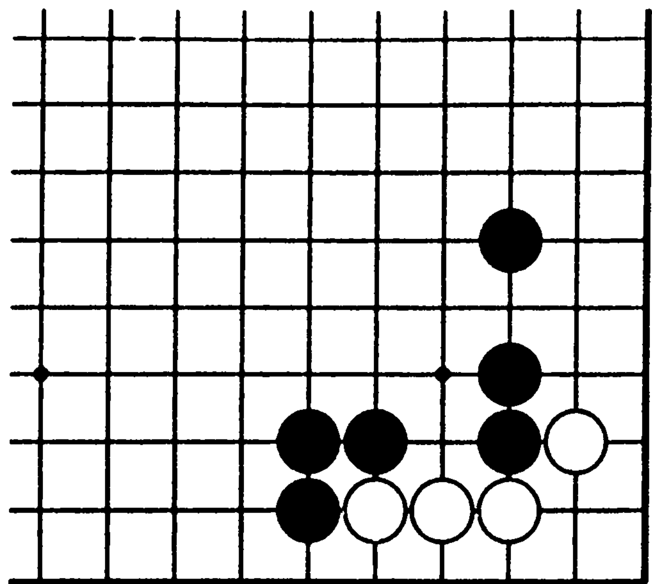
Задача №197. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Есть 2 жизненных пункта, однако порядок ходов в них – неважен.



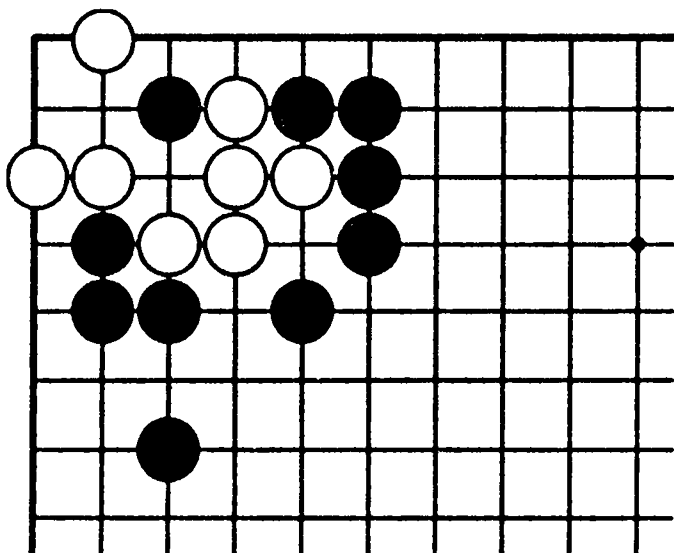
Задача №198. (9 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Черные должны стремиться к 5-ти пунктовому накадэ.



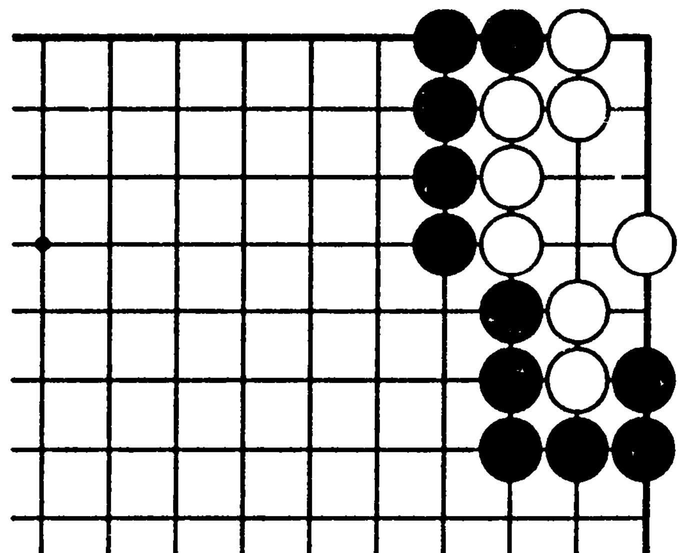
Задача №199. (7 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Помните, что «изогнутая четверка» в углу – мертвая форма.



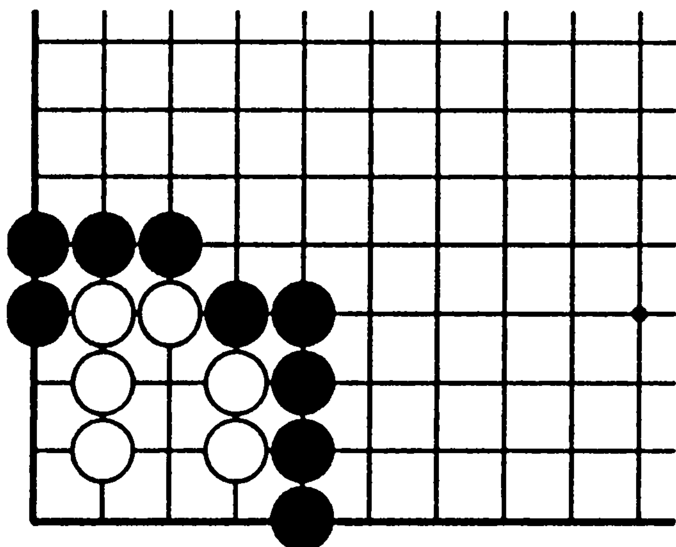
Задача №200. (11 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Для того чтобы убить белых черные должны пожертвовать 6 камней.



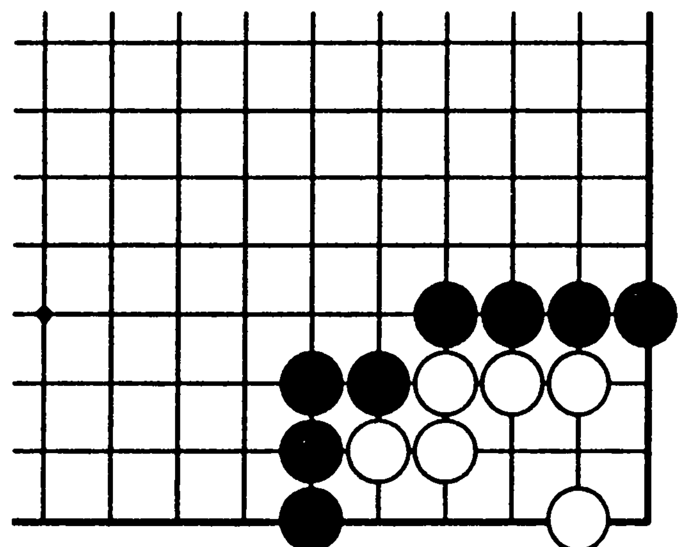
Задача №201. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Черные должны сыграть в жизненный пункт и затем пожертвовать камень.



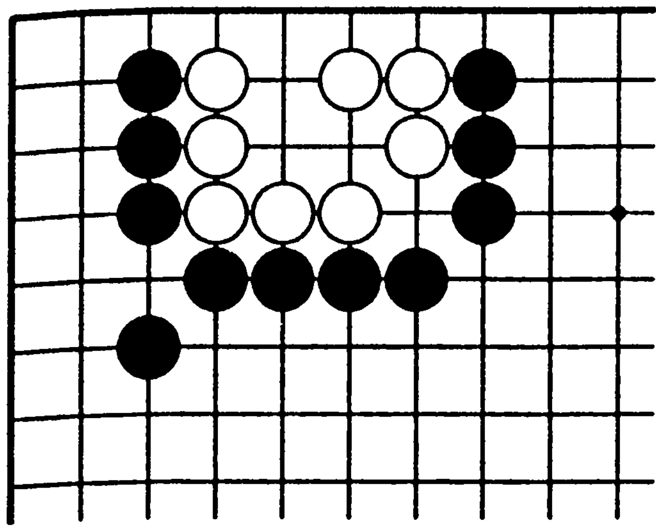
Задача №202. (5 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Ключ к решению – дамэдзумари.



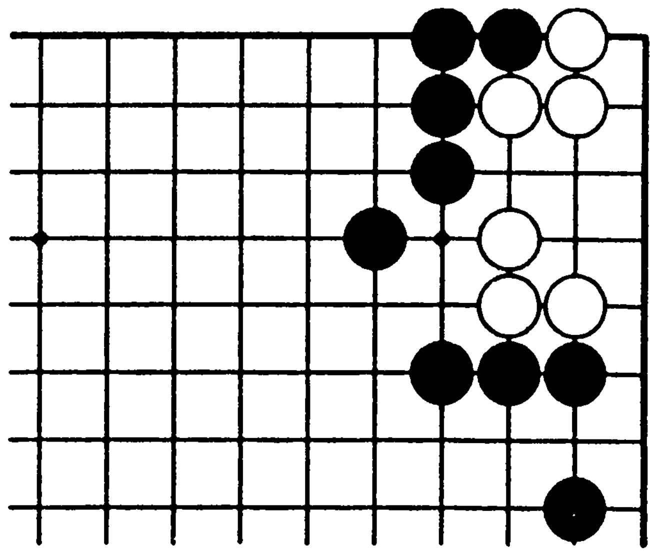
Задача №203. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

И снова весь фокус в дамэдзумари.



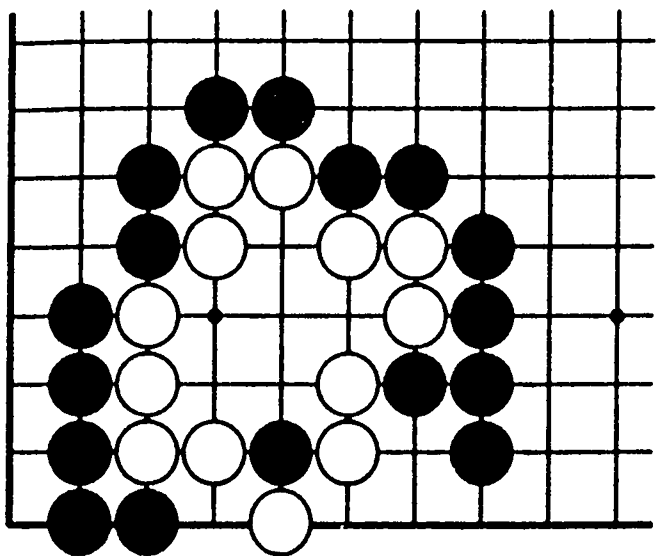
Задача №204. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Будьте внимательны. Не дайте белым выжить в сэки.



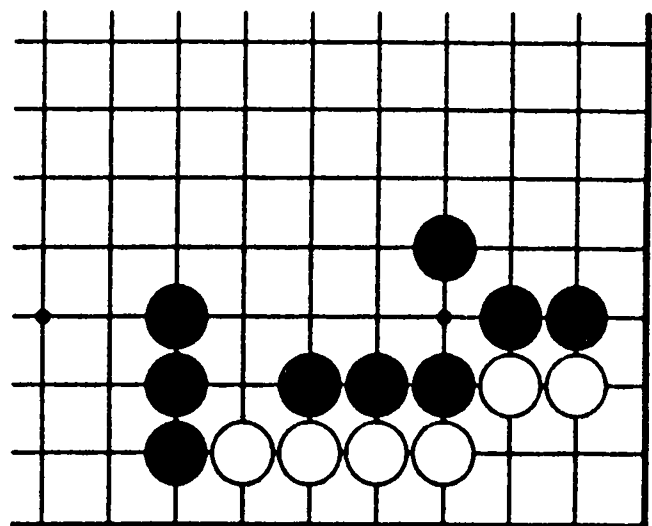
Задача №205. (5 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Убейте белых 5-ти пунктовым накадэ.



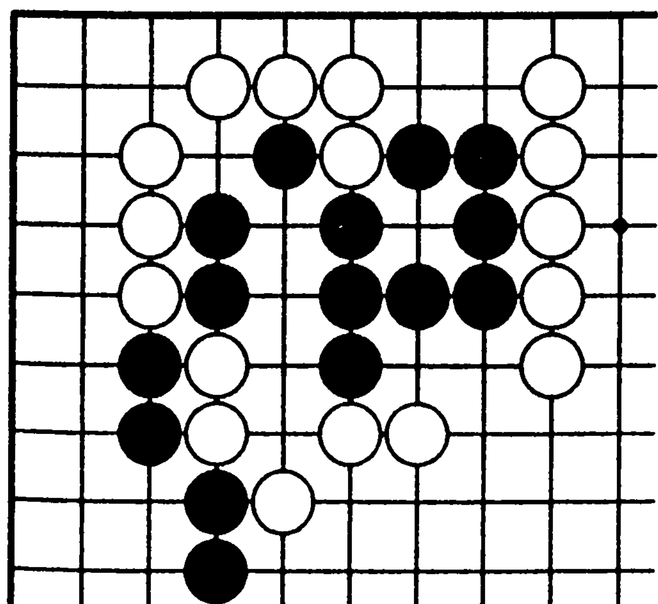
Задача №206. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Убейте белых, воспользовавшись дамэдзумари.



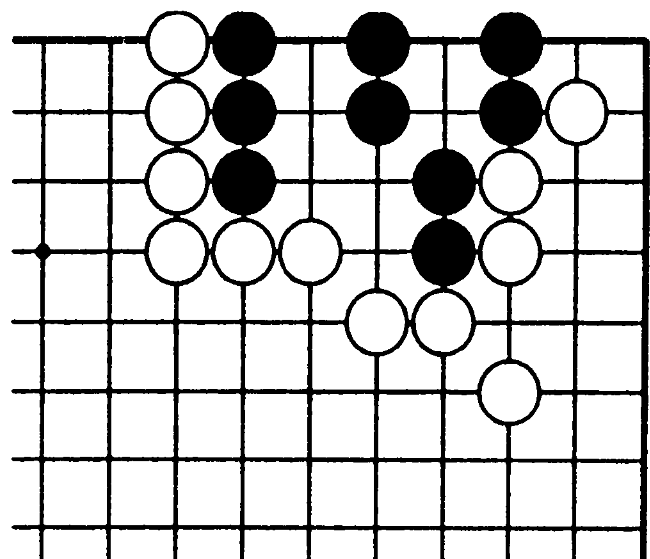
Задача №207. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

У 2-х белых камней нехватка дамэ.



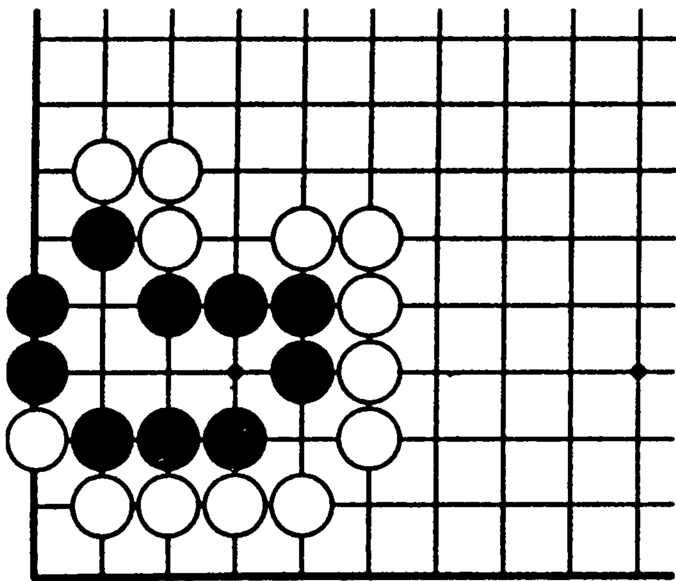
Задача №208. (1 ход)
Белые ходят. Черные умирают.

Перед атакой рассмотрите собственный слабый пункт белых.

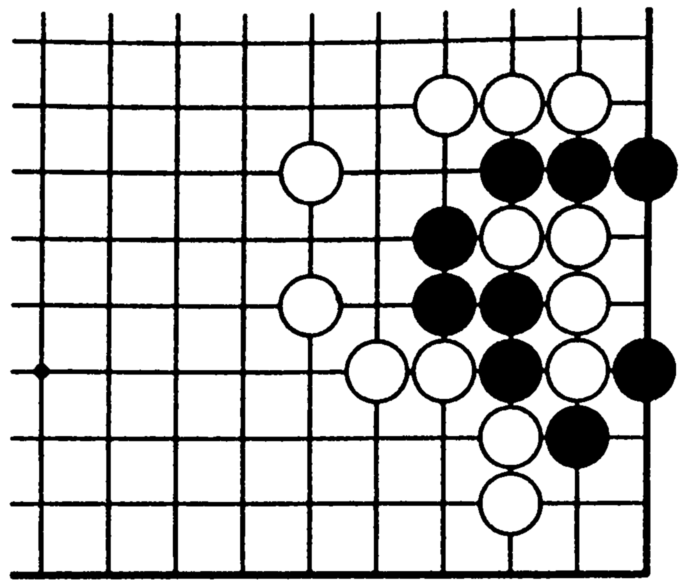


Задача №209. (3 хода)
Белые ходят. Черные умирают.

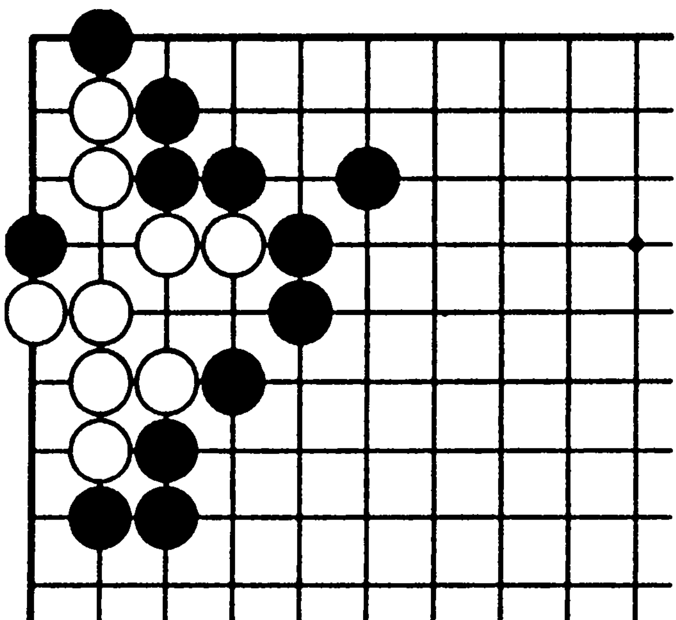
У черных маловато дамэ. Поэтому белые могут легко убить их.



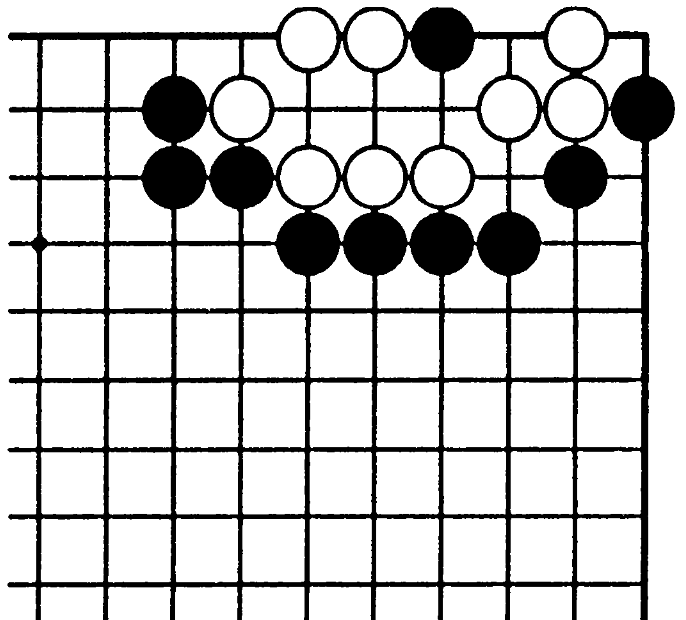
Задача №210. (3 хода)
Белые ходят. Черные умирают.
Первый ход – тихий ход.



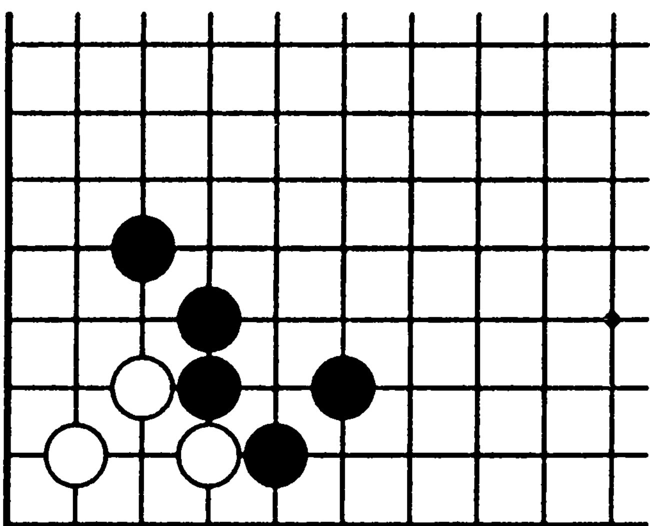
Задача №211. (3 хода)
Белые ходят. Черные умирают.
Не позвольте черным получить ко.



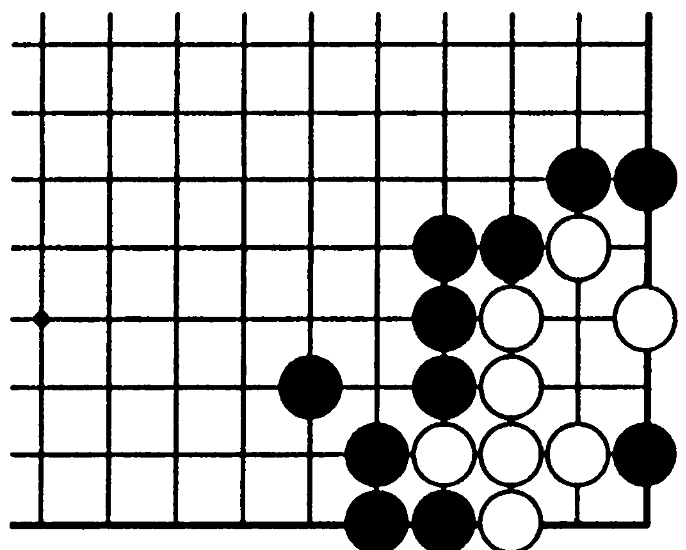
Задача №212. (5 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.
Черные должны пожертвовать 2 камня, а затем еще один.



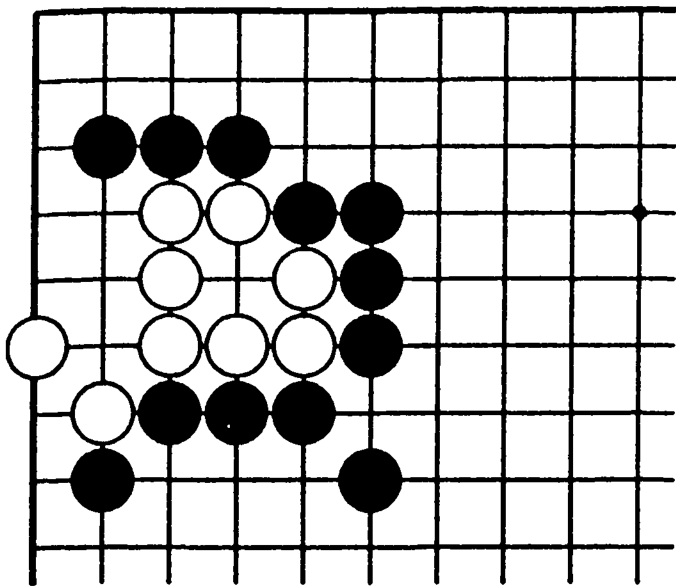
Задача №213. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.
Уже после 1-го хода вы легко увидите, что белые погибли.



Задача №214. (1 ход)
Черные ходят. Белые умирают.
Не дайте белым сделать ко.

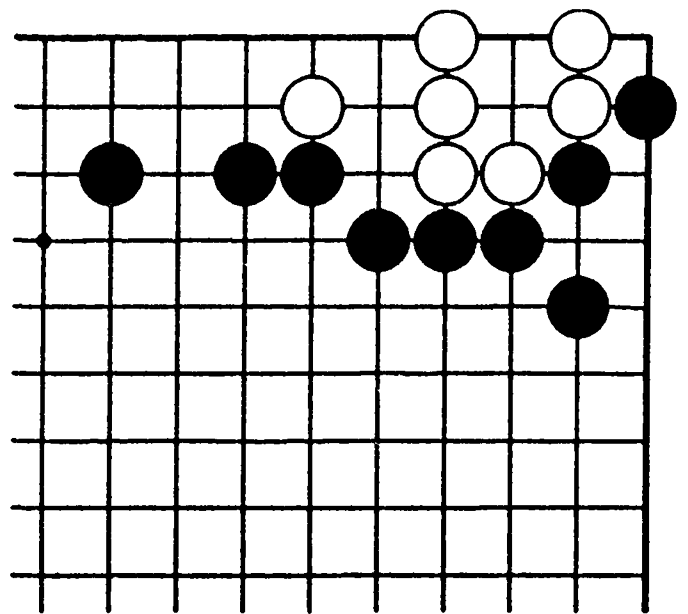


Задача №215. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.
Сделайте в углу «изогнутую четверку».



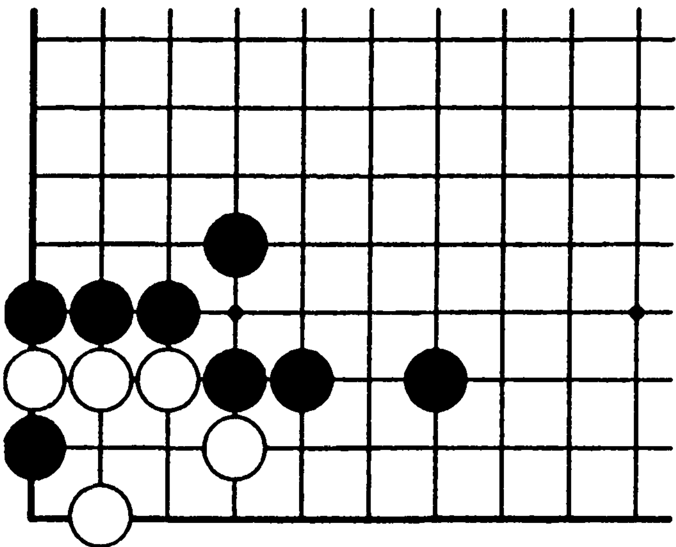
Задача №216. (7 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Не позвольте белым перейти к ко.



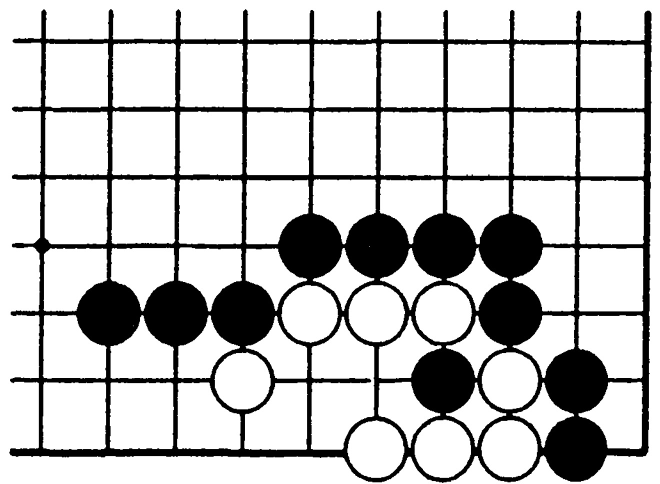
Задача №217. (9 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Чтобы убить белых черные должны пожертвовать 2 камня.



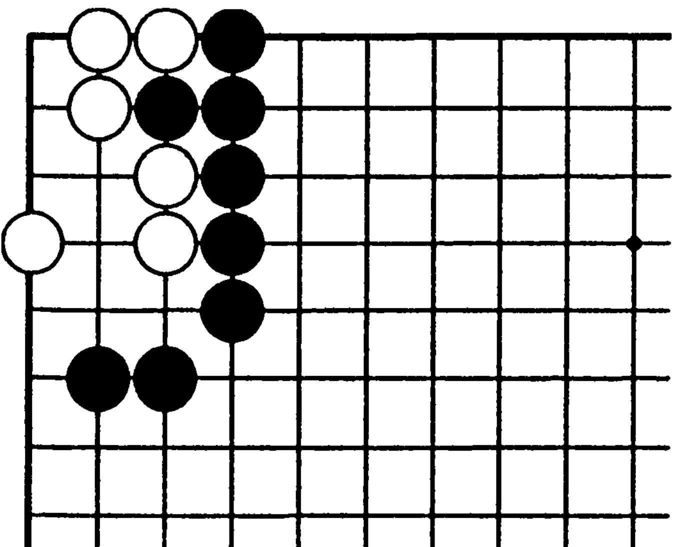
Задача №218. (9 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Еще одна жертва 2-х камней за черных.



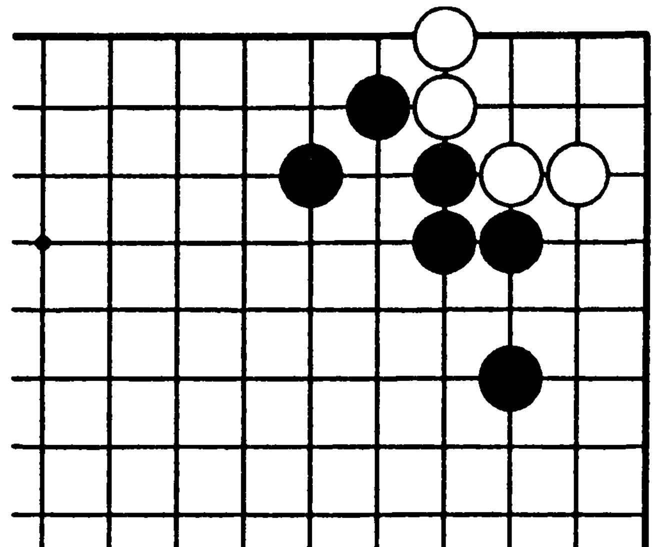
Задача №219. (9 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Та же тема, что и в предыдущей задаче.



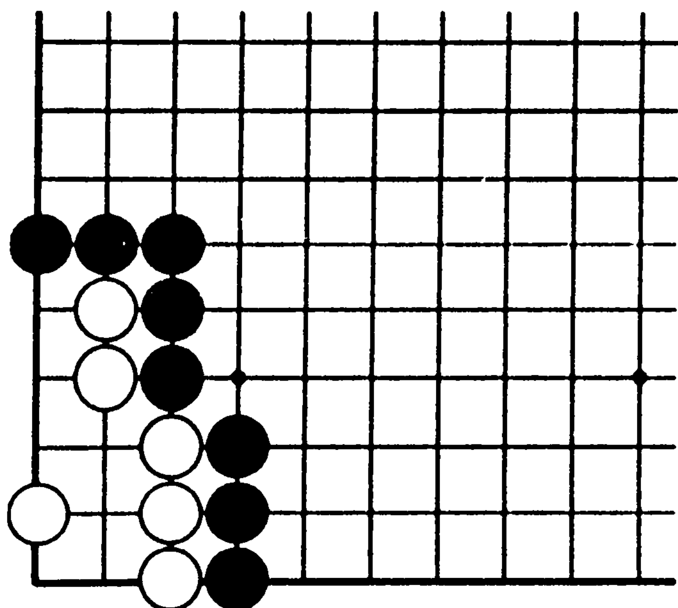
Задача №220. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Черные могут убить противника, так как 3 камня наверху испытывают нехватку дамэ.



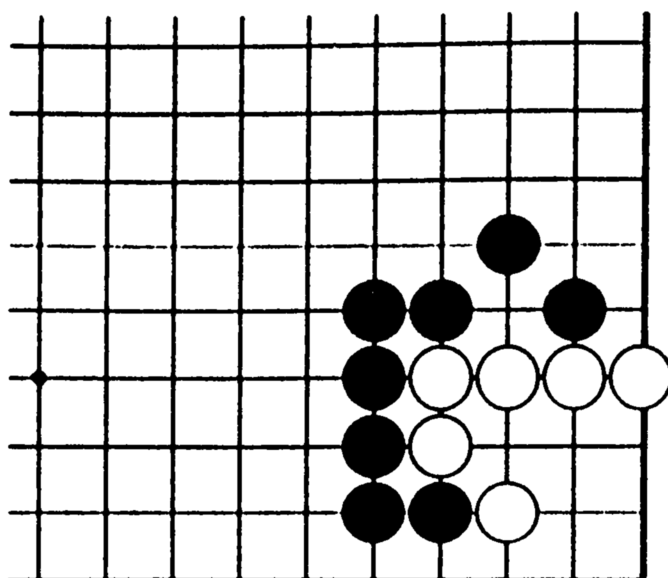
Задача №221. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Если вы сыграете в жизненный пункт формы белых, вы убьете их.



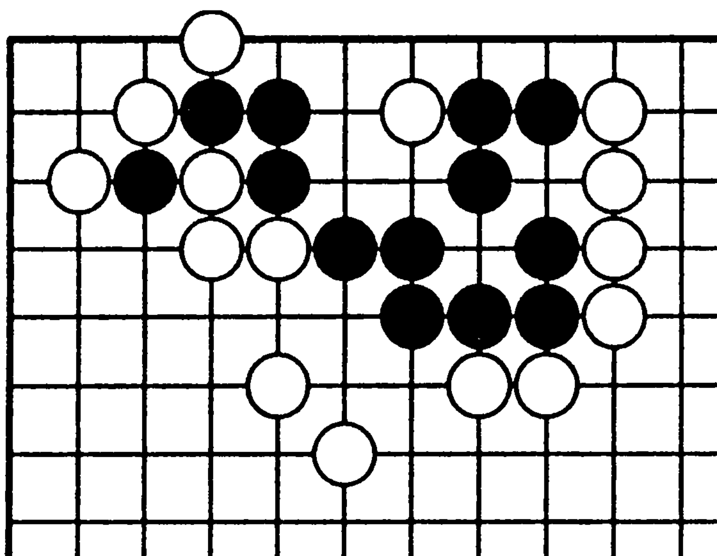
Задача №222. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Черные могут убить белых, пожертвовав камень.



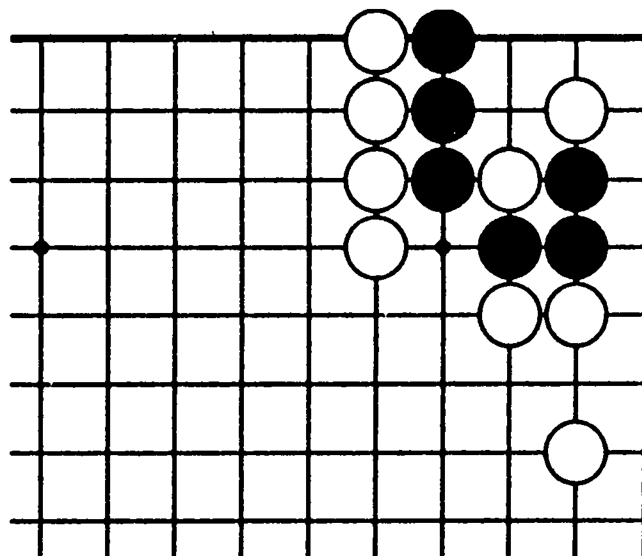
Задача №223. (5 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Найдите жизненный пункт в углу.



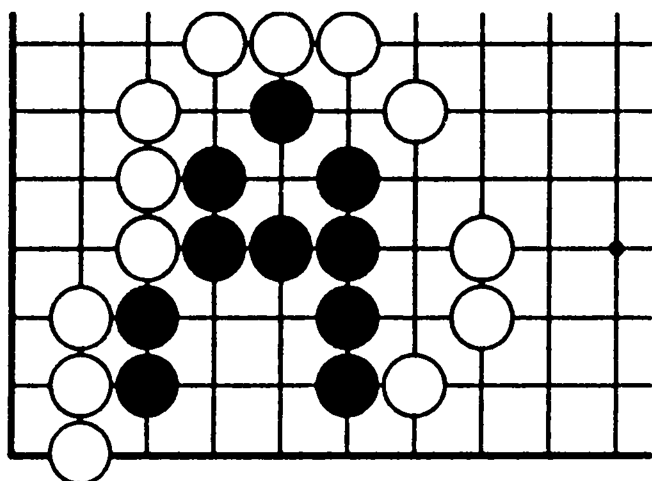
Задача №224. (1 ход)
Белые ходят. Черные умирают.

Используйте нехватку дамэ у 3-х черных камней слева.



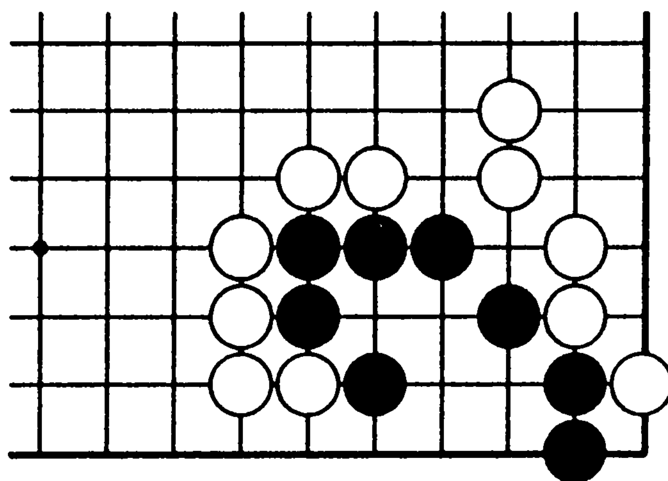
Задача №225. (5 ходов)
Белые ходят. Черные умирают.

«Одноглазый бьет безглазого». Использование этой пословицы позволит вам убить черных.



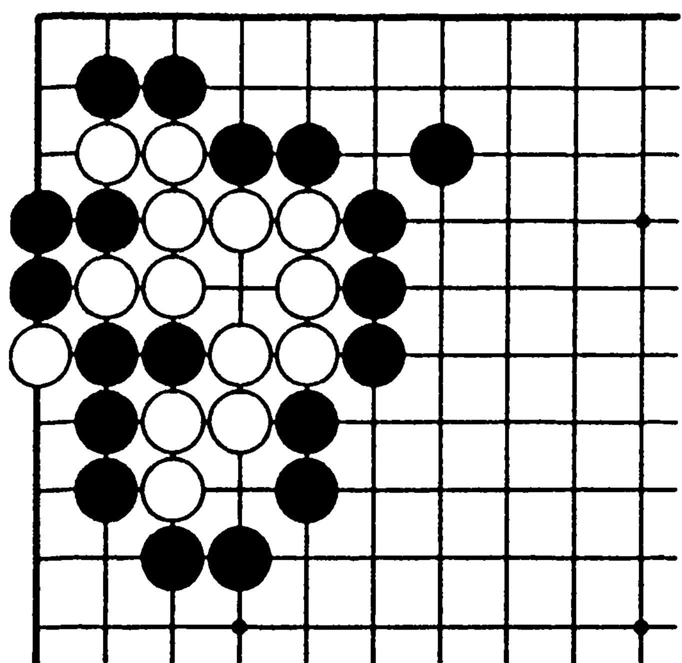
Задача №226. (1 ход)
Белые ходят. Черные умирают.

Из-за камня в пункте 2-1, черная группа мертва.



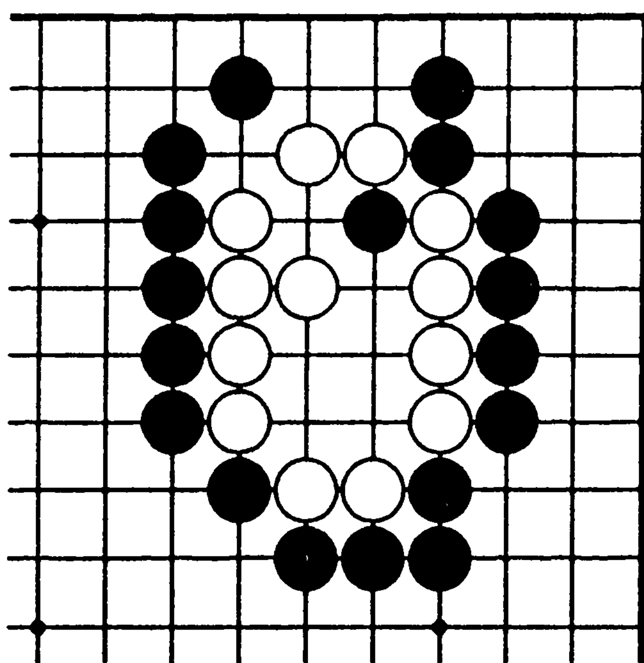
Задача №227. (3 хода)
Белые ходят. Черные умирают.

После 1-го хода станет ясно, что черные погибли.



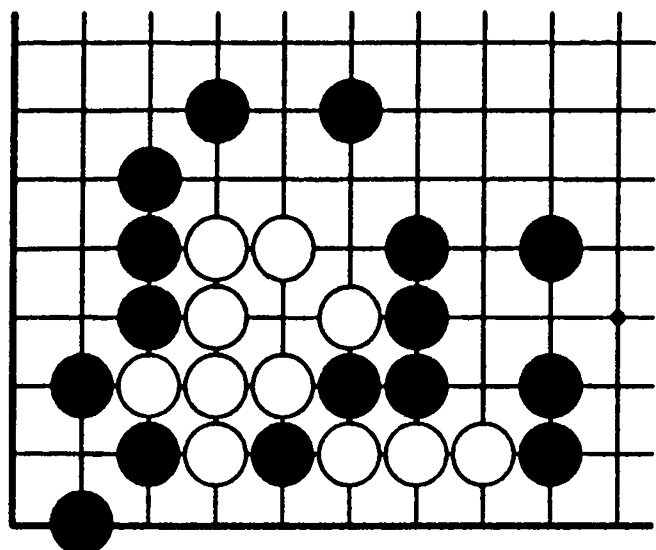
Задача №228. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Ключ в том, как пожертвовать 3 черных камня.



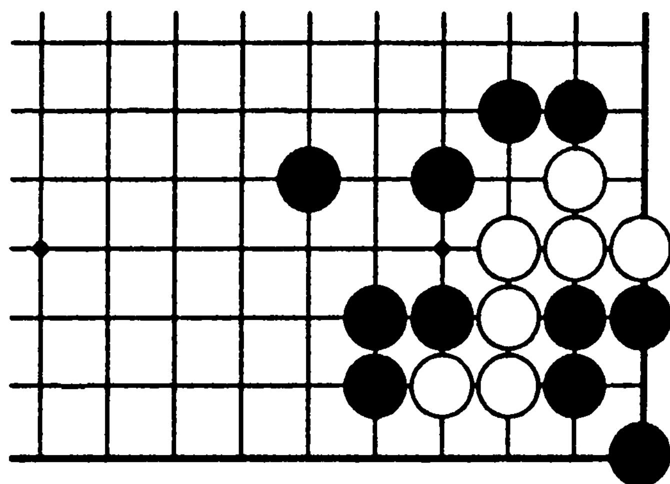
Задача №229. (5 ходов)
Черные ходят. Белые умирают

Используйте нехватку дамэ у белых.



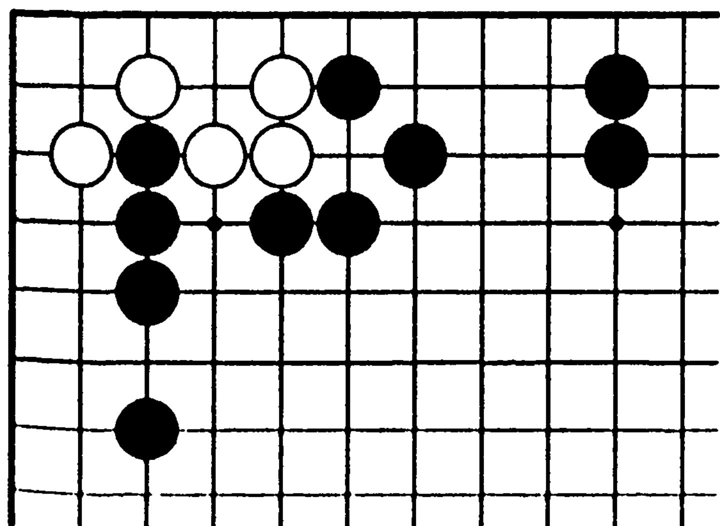
Задача №230. (7 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Ключ к решению – в жертве камня.



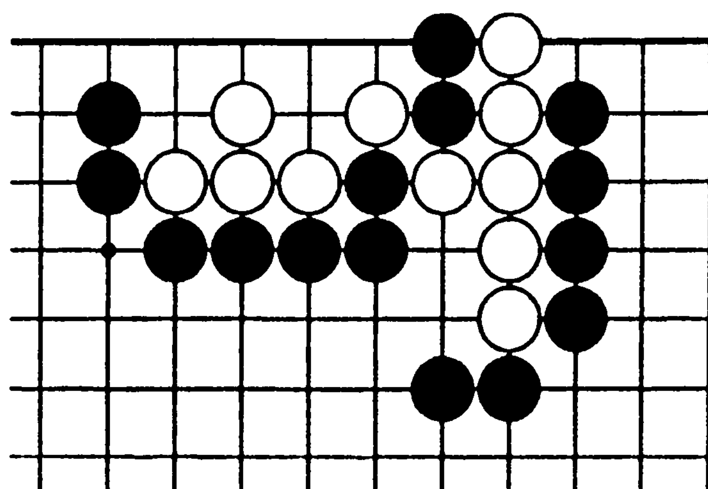
Задача №231. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Создайте 5-ти пунктовое накадэ и вы убьете белых.



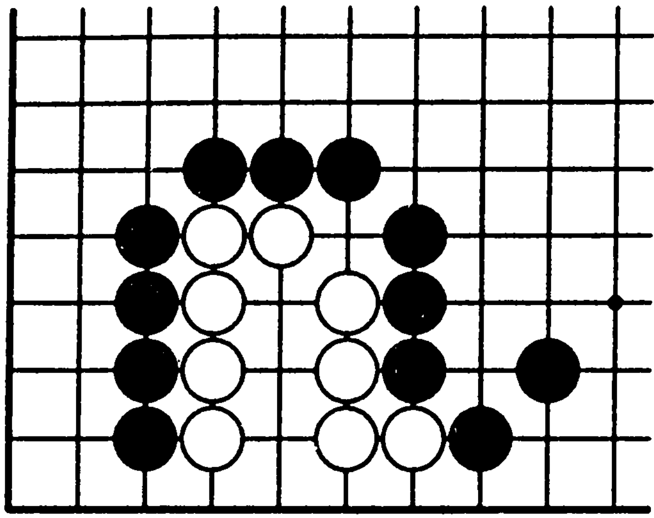
Задача №232. (9 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

Сыграйте в жизненный пункт, а затем постройте «изогнутую четверку» в углу.



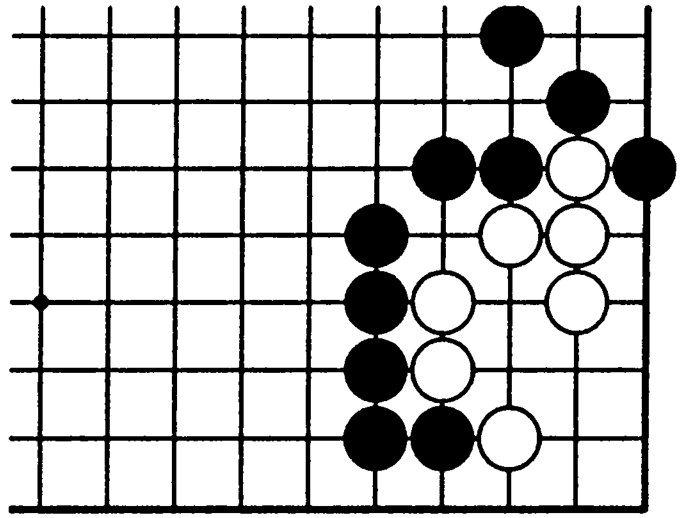
Задача №233. (3 хода)
Черные ходят. Белые умирают.

Проатакуйте 4 камня у которых маловато дамэ.



Задача №234. (1 ход)
Черные ходят. Белые умирают.

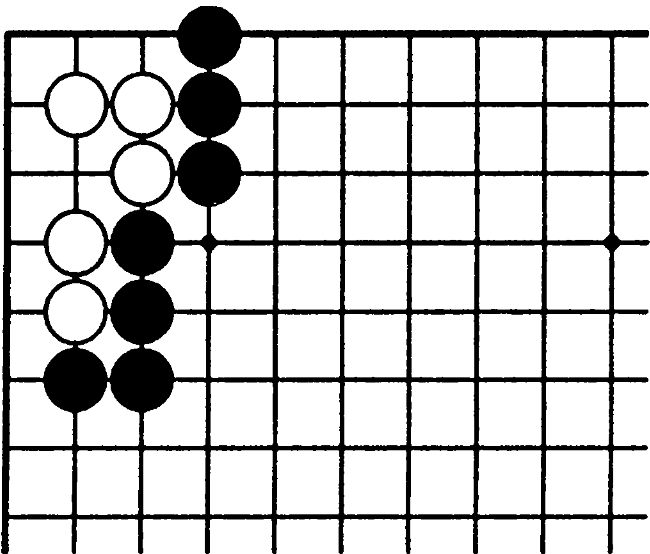
Не дайте белым построить сэки.



Задача №235. (7 ходов)
Черные ходят. Белые умирают.

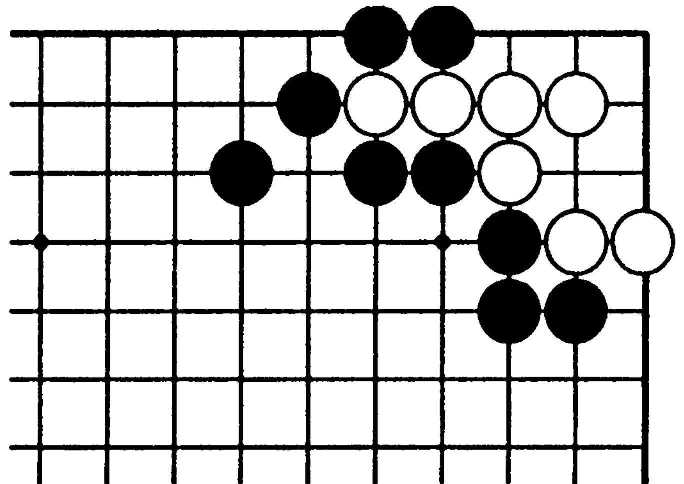
Черные должны найти правильное направление атаки.

Глава 2. Задачи на ко борьбу



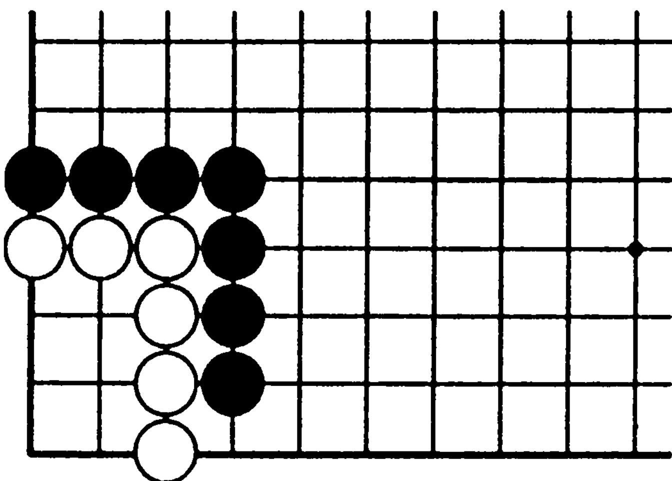
Задача №236. (6 ходов)
Черные ходят и делают ко.

Черный камень на 1-й линии даст им возможность получить ко.



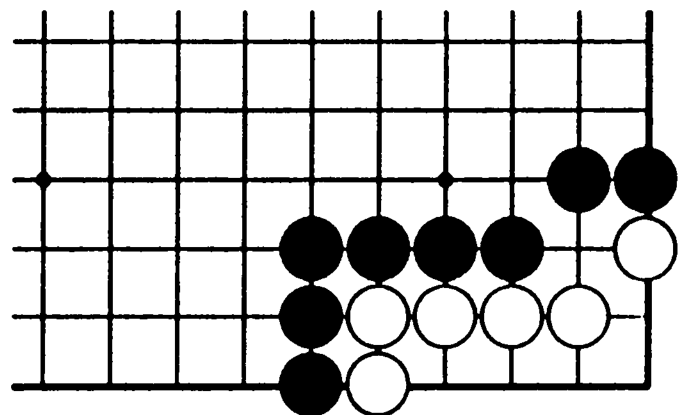
Задача №237. (5 ходов)
Черные ходят и делают ко.

Черные могут получить ко, так как у 5-ти белых камней нехватка дамэ.



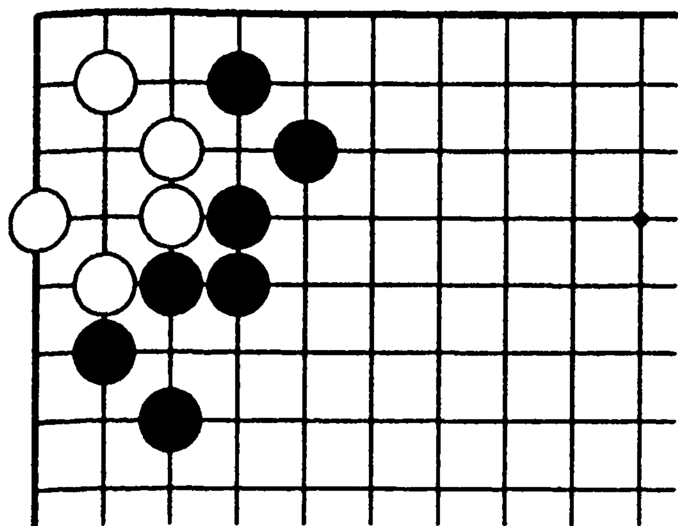
Задача №238. (5 ходов)
Черные ходят и делают ко.

Здесь 2 жизненных пункта, но только один из них – тот что надо.



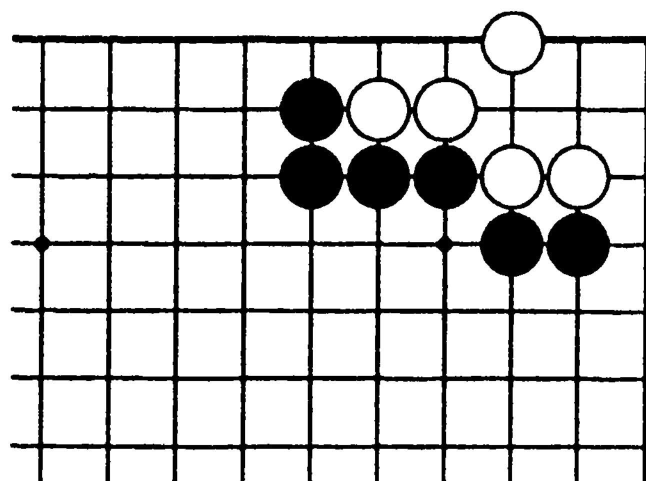
Задача №239. (4 хода)
Черные ходят и делают ко.

Здесь получается прилипание-ко.



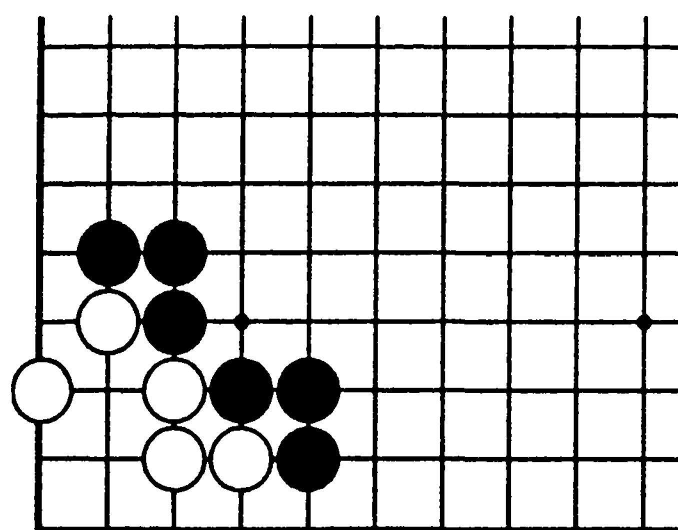
Задача №240. (6 ходов)
Черные ходят и делают ко.

Из-за наличия 2-х внешних дамэ у белых, все что могут получить черные – это ко.



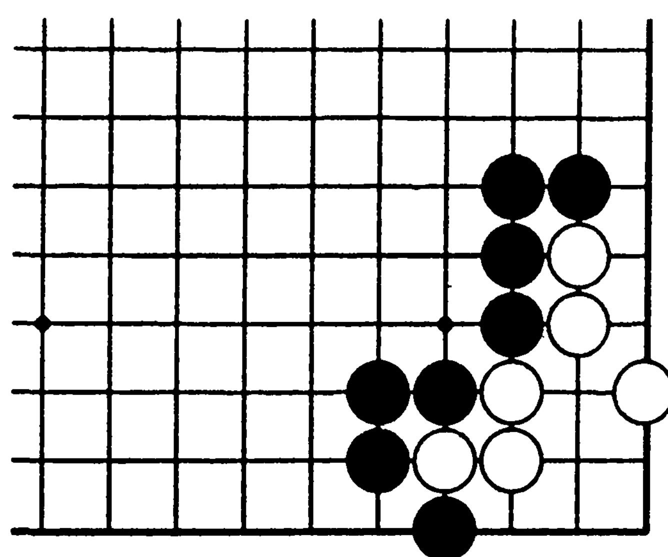
Задача №241. (6 ходов)
Черные ходят и делают ко.

Найдите жизненный пункт.



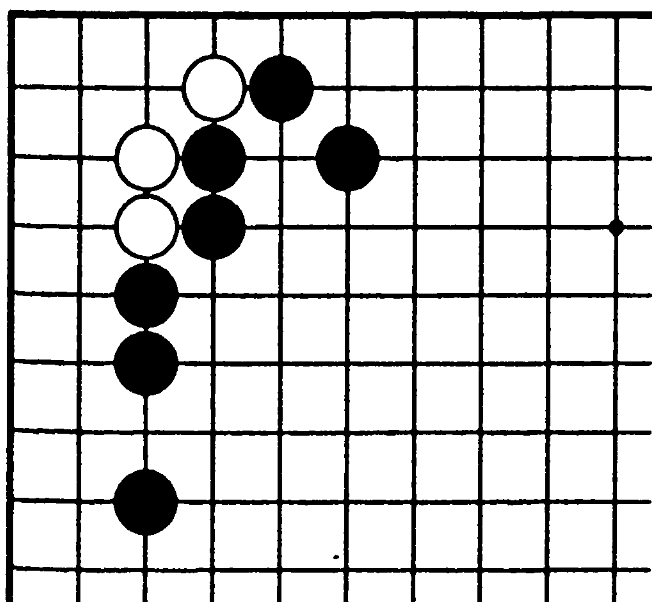
Задача №242. (7 ходов)
Черные ходят и делают ко.

Черные могут получить ко, так как у белых нехватка дамэ.



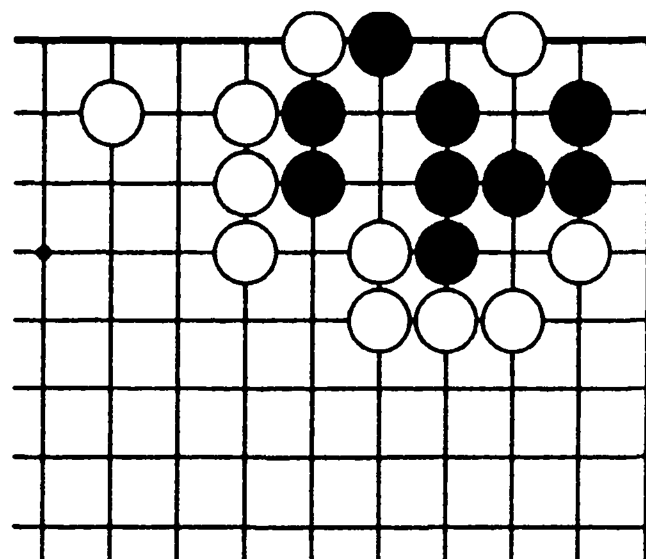
Задача №243. (6 ходов)
Черные ходят и делают ко.

Поскольку 3 белых камня ощущают нехватку дамэ, черные могут построить ко.



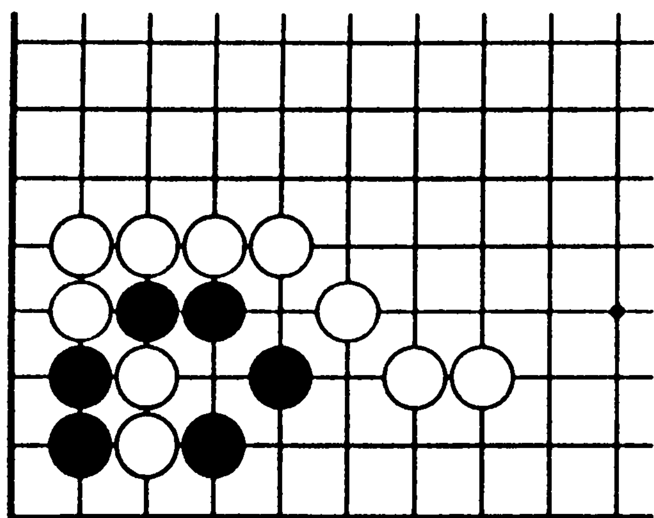
Задача №244. (4 хода)
Белые ходят и делают ко.

Белые не могут выжить безоговорочно.

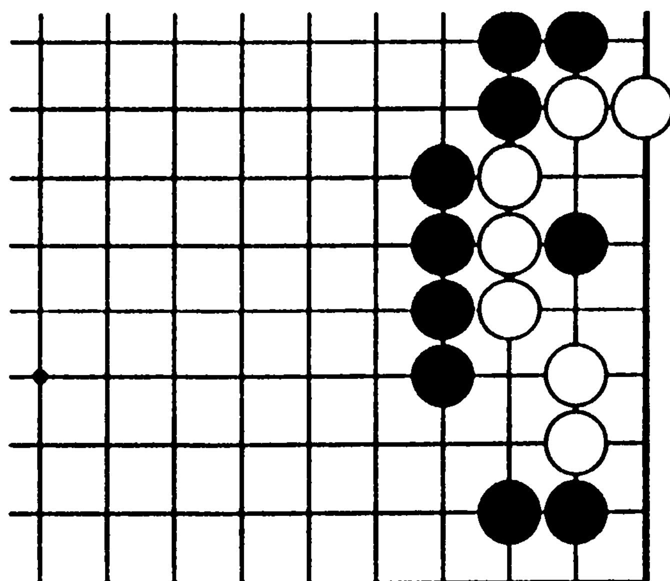


Задача №245. (3 хода)
Белые ходят и делают ко.

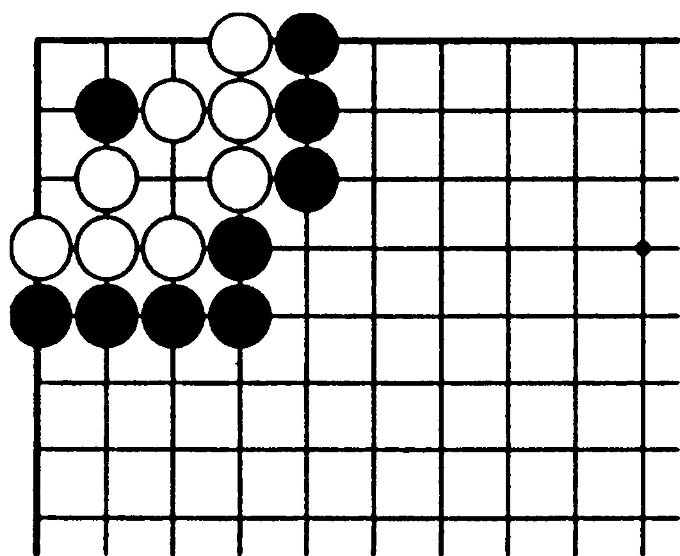
Белый камень в углу – ключ для получения ко.



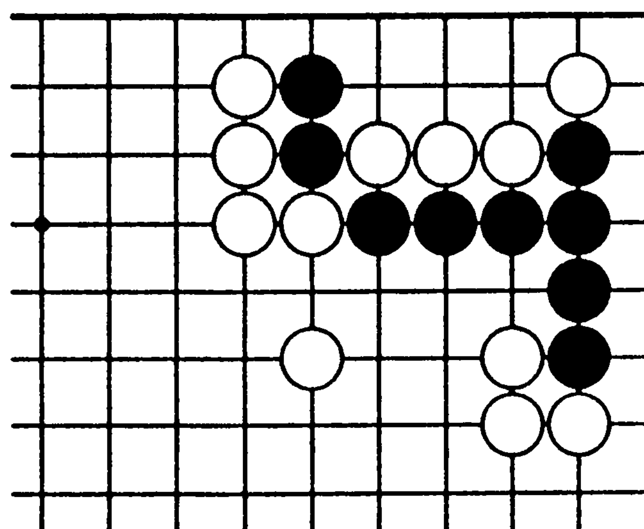
Задача №246. (4 хода)
Белые ходят и делают ко.
Особые свойства угла позволяют белым получить ко.



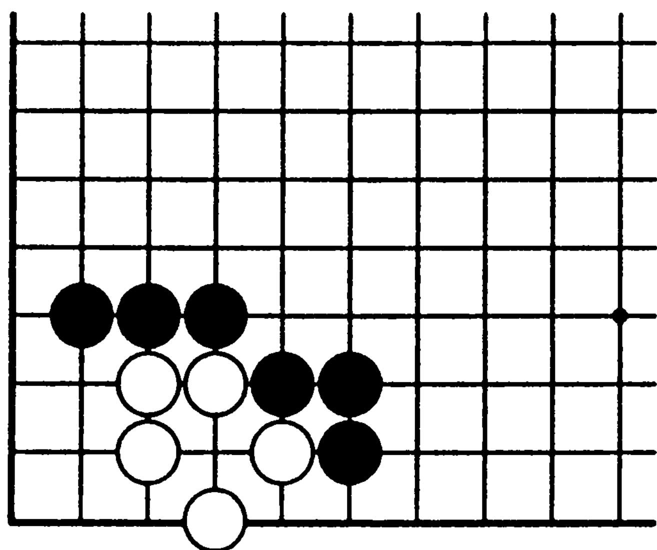
Задача №247. (4 хода)
Белые ходят и делают ко.
Единственный способ белых выжить – построить ко.



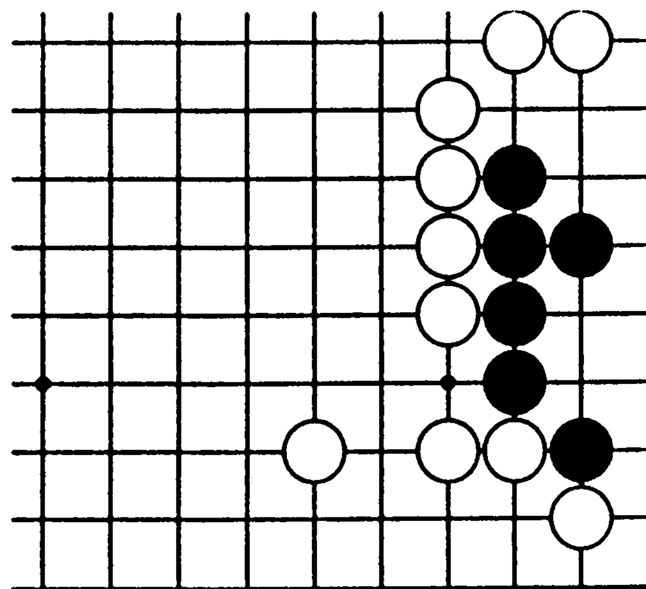
Задача №248. (1 ход)
Черные ходят и делают ко.
Сэки недостаточно.



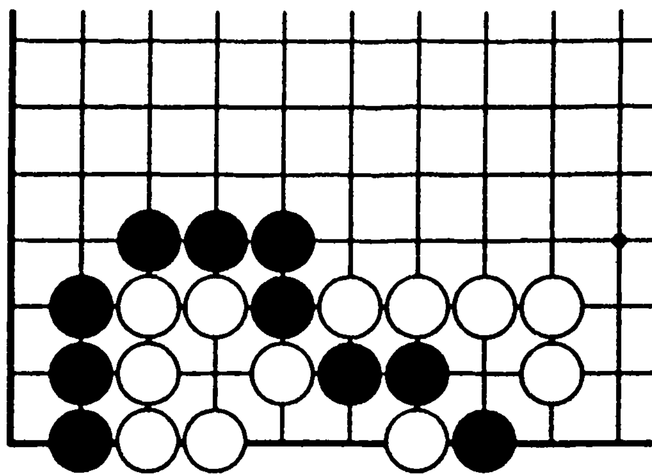
Задача №249. (6 ходов)
Черные ходят и делают ко.
Используя особые свойства угла, черные могут сделать 2-х шаговое ко.



Задача №250. (8 ходов)
Черные ходят и делают ко.
У черных 2 пути построения ко.

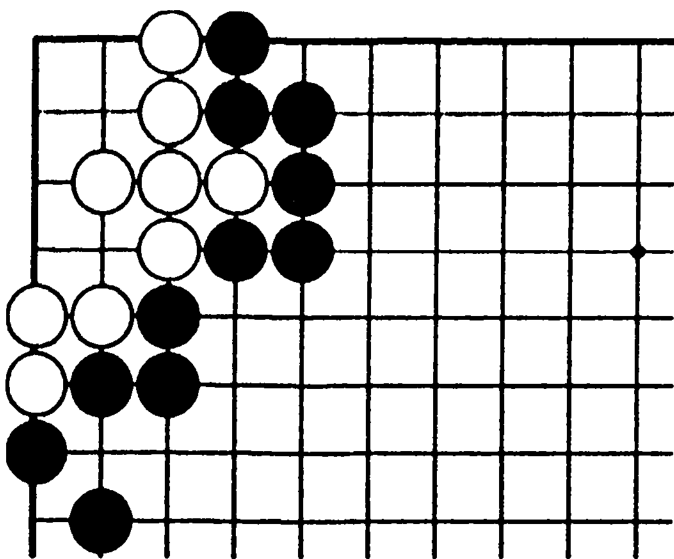


Задача №251. (4 хода)
Черные ходят и делают ко.
Единственный способ выжить – ко.



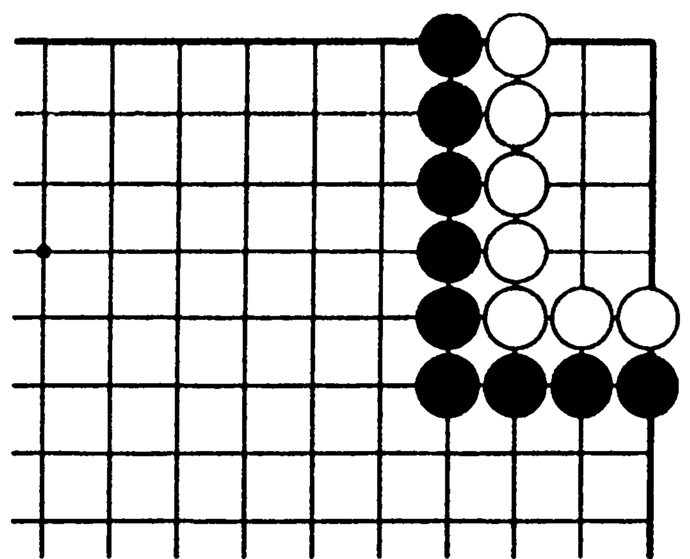
Задача №252. (7 ходов)
Черные ходят и делают ко.
Не так легко здесь увидеть ко.

Глава 3. Задачи на сэки



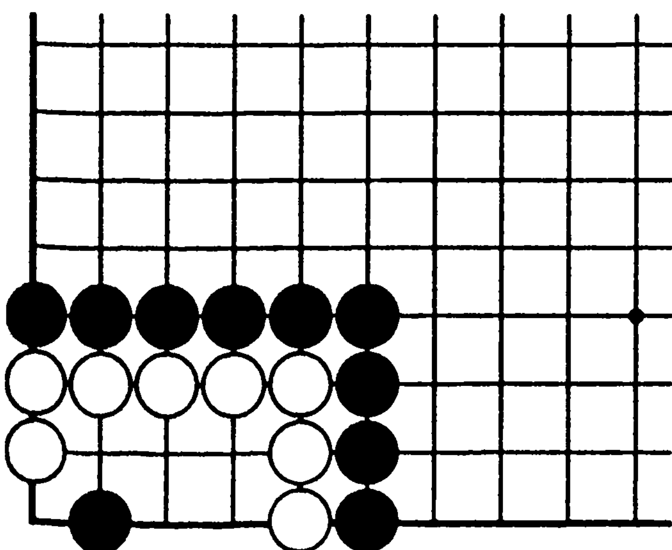
Задача №253. (3 хода)
Черные ходят и получают сэки.

Какой самый выгодный способ получения сэки?



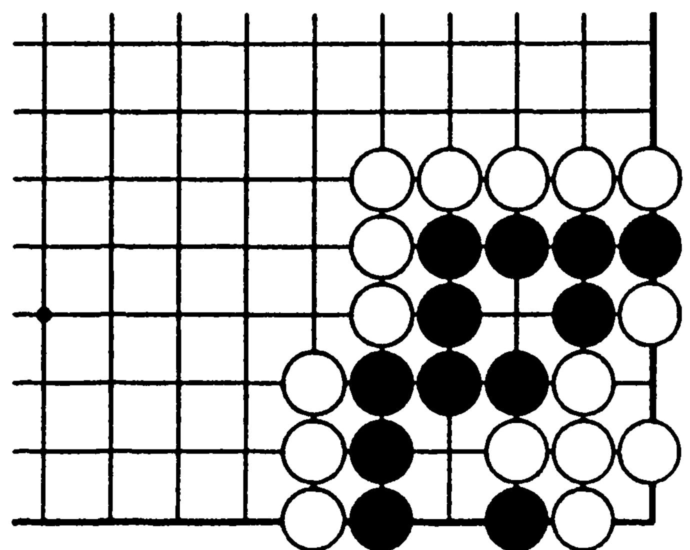
Задача №254. (6 ходов)
Черные ходят и получают сэки.

Есть 2 пути построить сэки. Какой лучше?



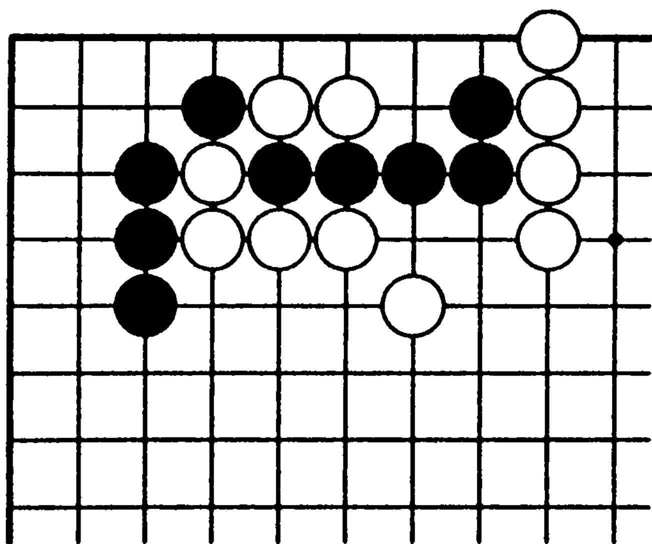
Задача №255. (4 хода)
Черные ходят и получают сэки.

Здесь 2 способа построить сэки. Какой лучше?



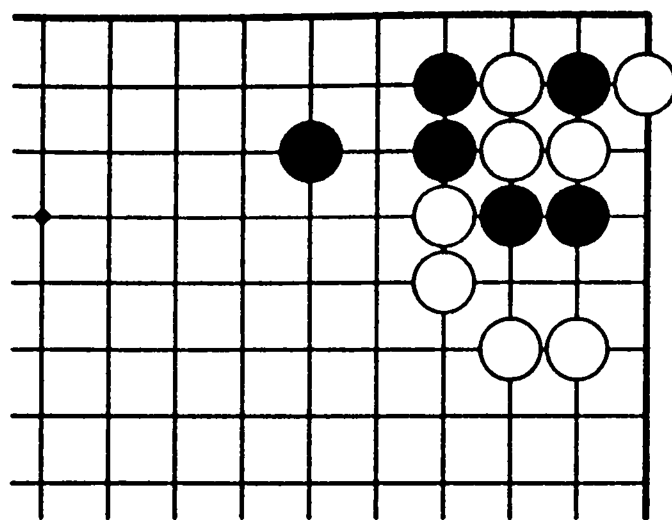
Задача №256. (3 хода)
Черные ходят и получают сэки

Не дайте белым сделать здесь в действительности ко.



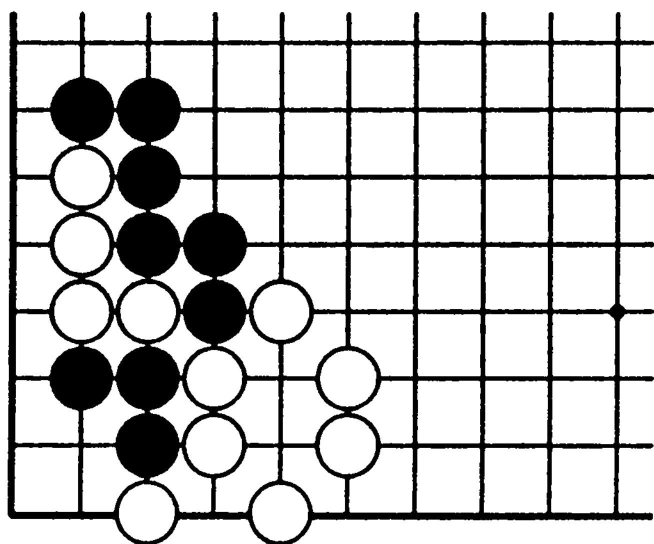
Задача №257. (3 хода) Черные ходят и выигрывают борьбу.

У черных больше дамэ чем у белых, но нужно быть внимательными.



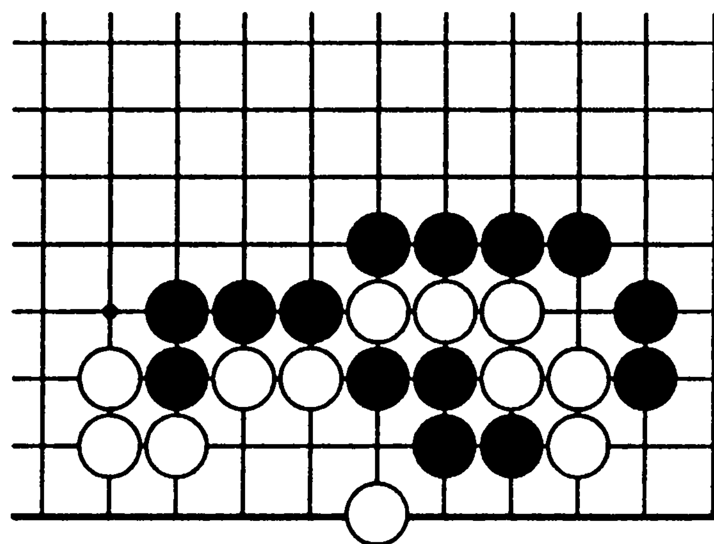
Задача №258. (7 ходов) Черные ходят и выигрывают борьбу.

Черные должны пожертвовать 2 камня.



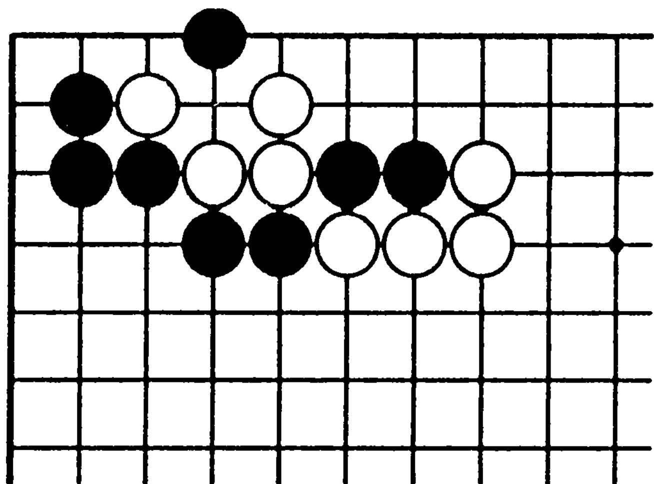
Задача №259. (5 ходов) Черные ходят и выигрывают борьбу.

Черные сделают оплошность, если позволят ко.



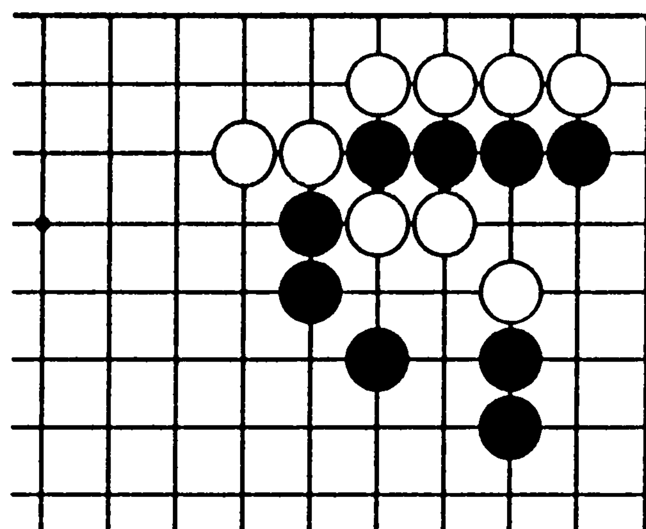
Задача №260. (7 ходов) Черные ходят и выигрывают борьбу.

Увидеть 1-й ход будет трудно.



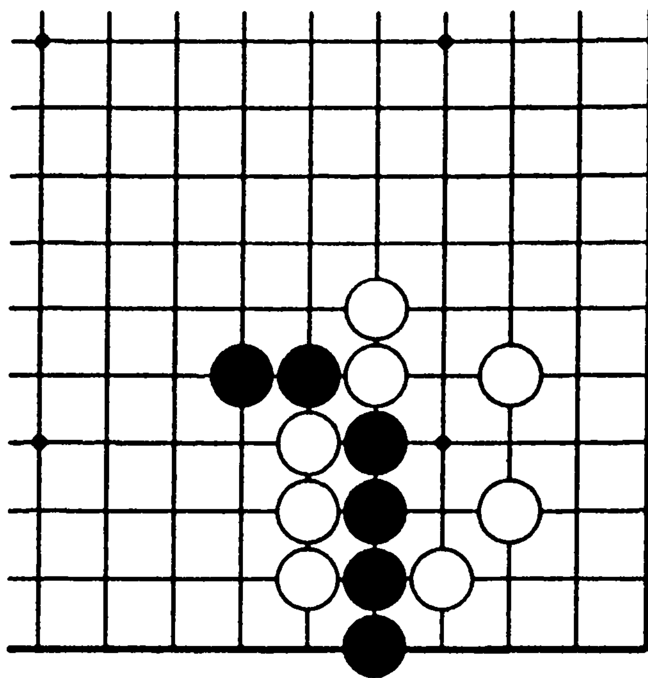
Задача №261. (5 ходов) Черные ходят и выигрывают борьбу.

Здесь только 1 работающий ход.



Задача №262. (3 хода) Черные ходят и выигрывают борьбу.

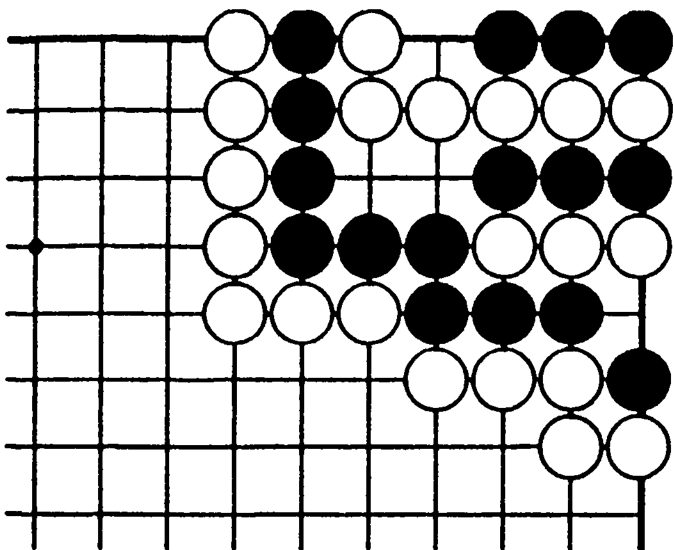
Выигрывающий ход – стандартное тэсудзи.



Задача №263. (7 ходов)
Черные ходят и выигрывают борьбу.

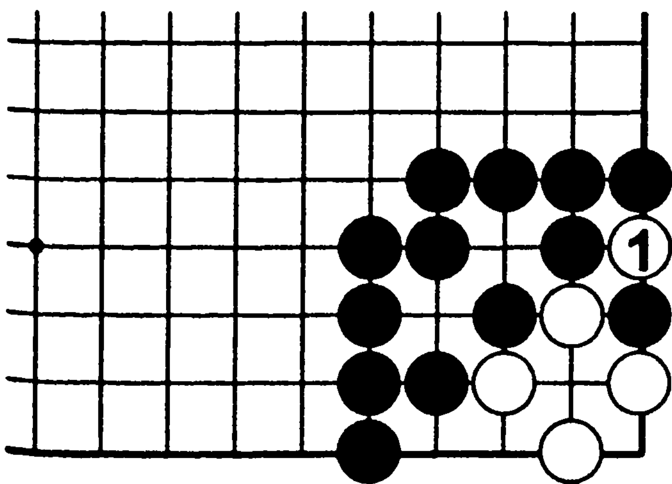
Трем белым камням не убежать.

Глава 5. Странные позиции



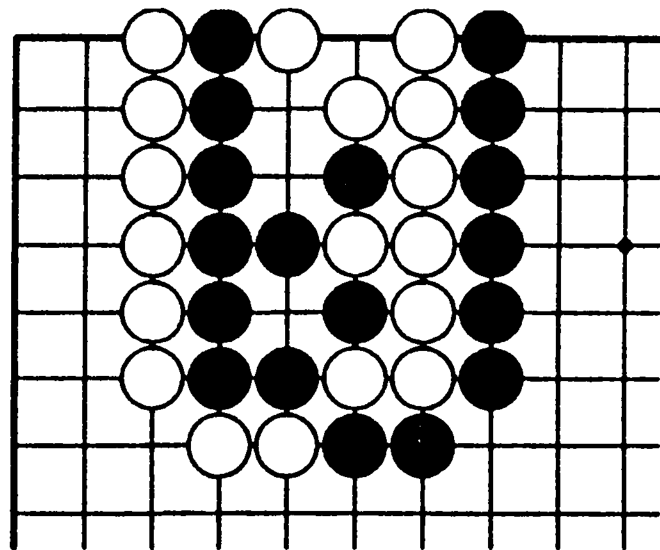
Задача №264. (1 ход) Черные ходят и получают сэки.

Эта позиция известна под именем «ханэ-сэки».



Задача №266. (1 ход) Черные ходят. Белые умирают.

В связи с двойным ко белые умирают.



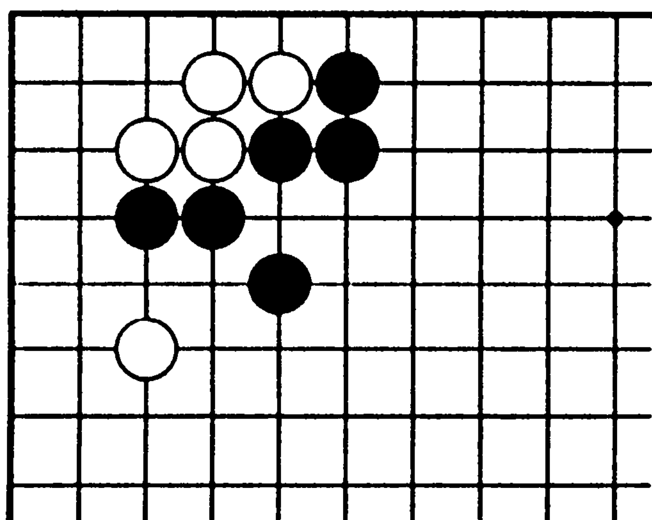
Задача №265. (1 ход) Черные ходят и делают тройное ко.

Если в турнирной партии случается тройное ко, игра заканчивается без результата (вничью).

(Это так по японским правилам. По нашим правилам вообще запрещено повторение позиции и поэтому на 7-м ходу нужно делать ко-угрозу. прим. ред.)

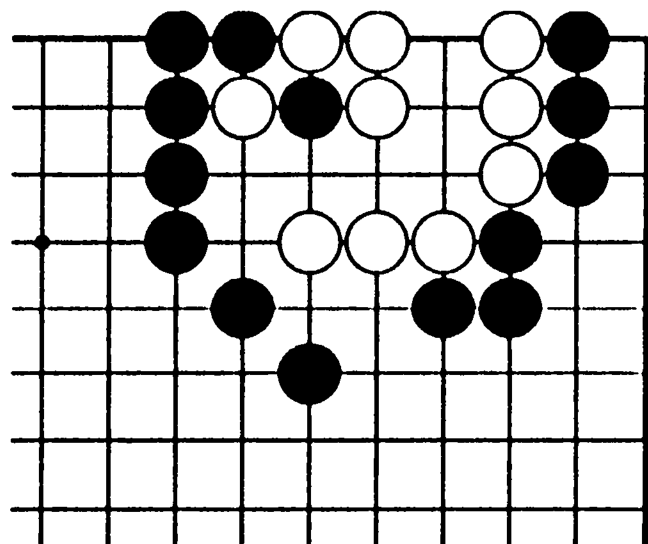
Задачи повышенной сложности. Уровень 4

Глава 1. Задачи на жизнь и смерть



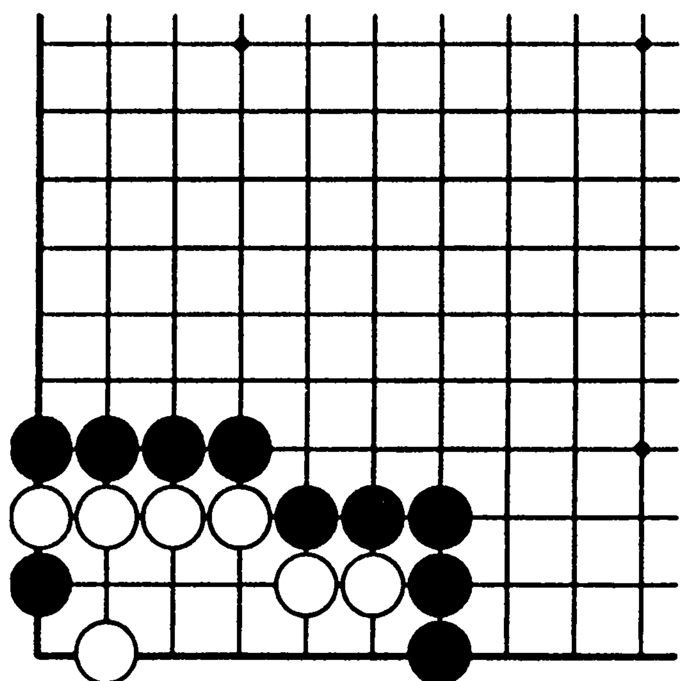
Задача №267. Черные ходят. Белые умирают.

Сначала сделайте тихий ход.



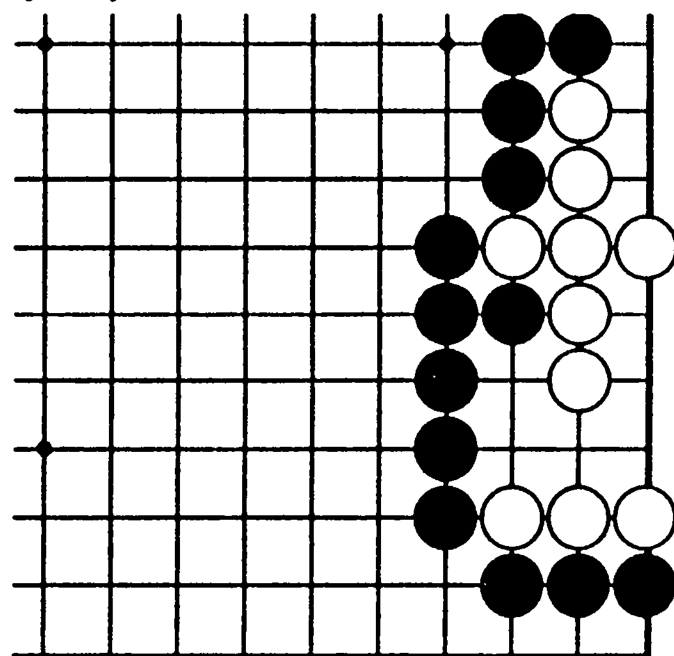
Задача №268. Черные ходят. Белые умирают.

В решении участвует идея дамэдзумари.



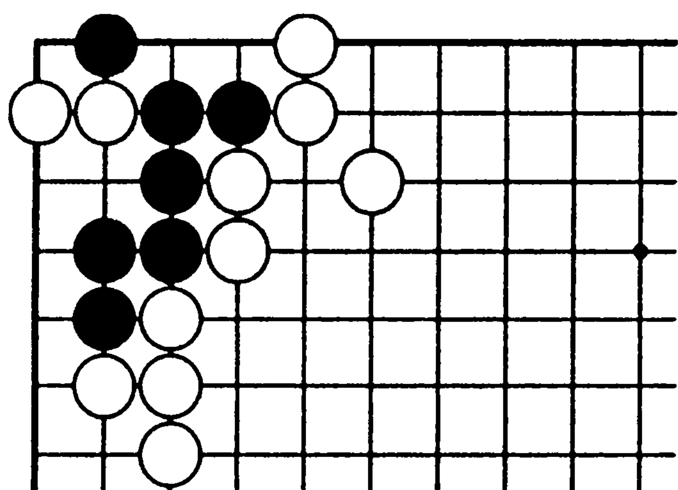
Задача №269. Черные ходят. Белые умирают.

Ключ к захвату белых находится в углу – это одинокий черный камень.



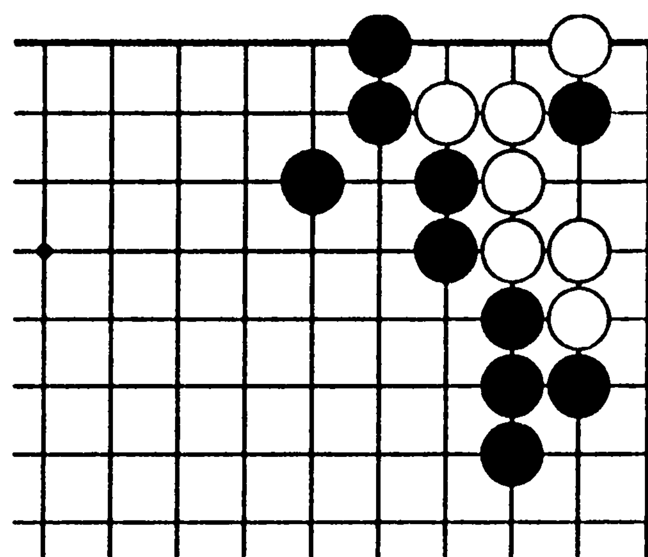
Задача №270. Черные ходят. Белые умирают

Если вы вспомните о дамэдзумари, вы найдете решение.



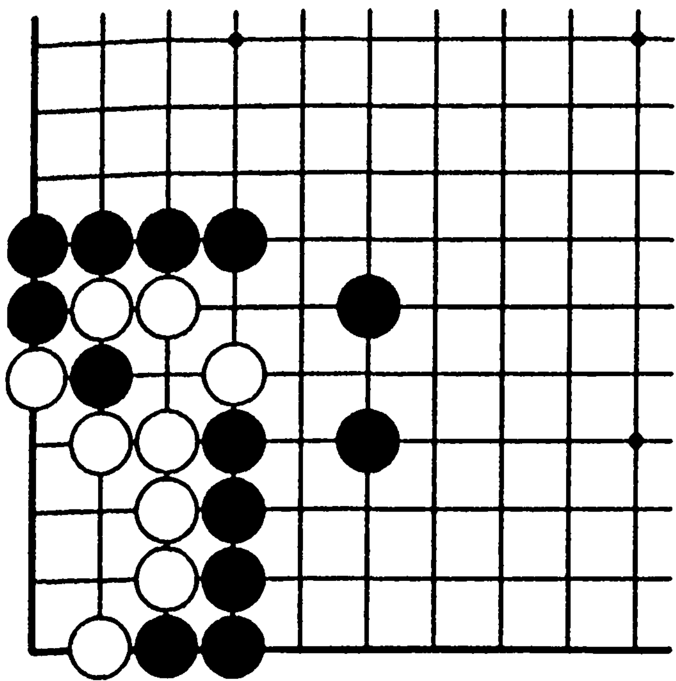
Задача №271. Черные ходят и выживают.

Не дайте белым ко.



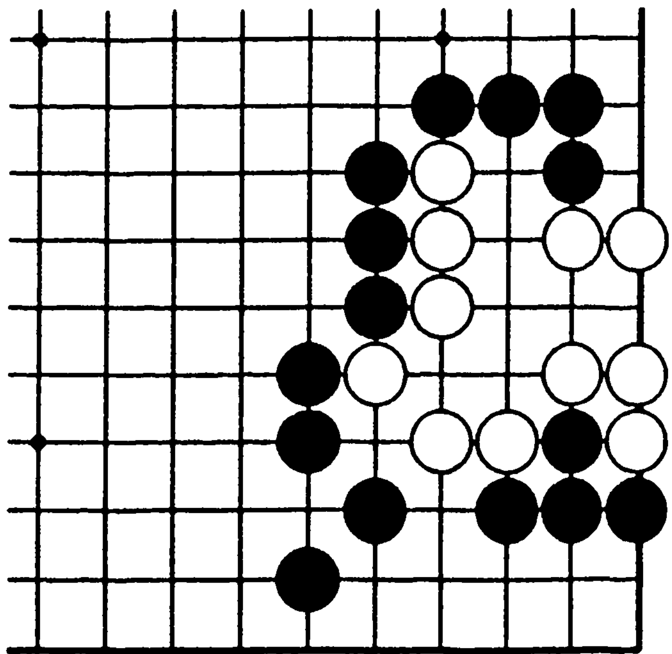
Задача №272. Ход черных.

Белые живые или мертвые?



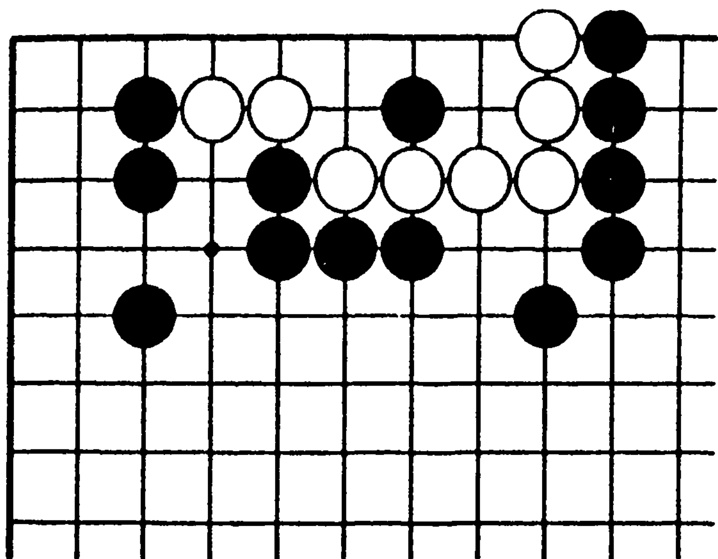
Задача №273. Черные ходят. Белые умирают.

Не позволяйте борьбе превратиться в ко.



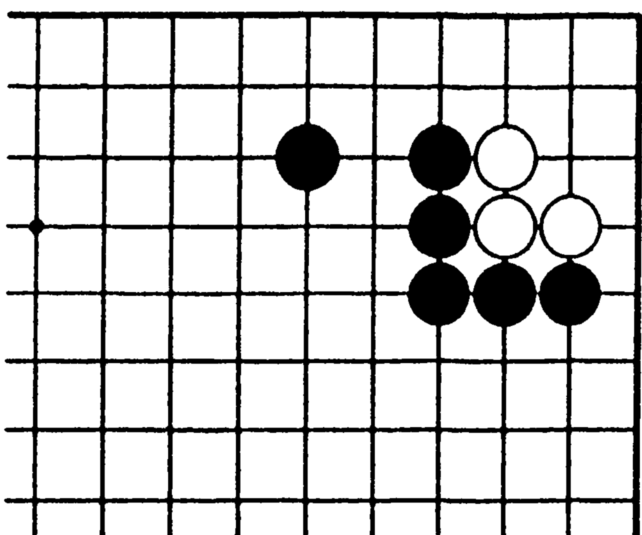
Задача №274. Черные ходят. Белые умирают.

Попадите в жизненный пункт белых.



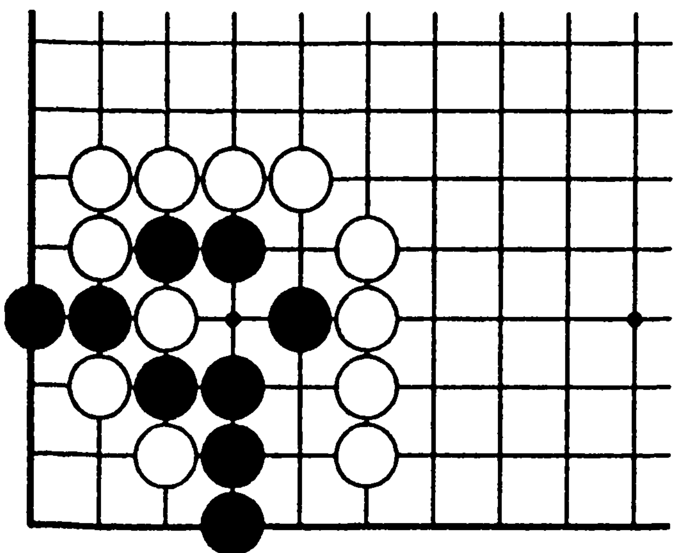
Задача №275. Белые ходят и выживают.

Белые должны попробовать построить сэки.



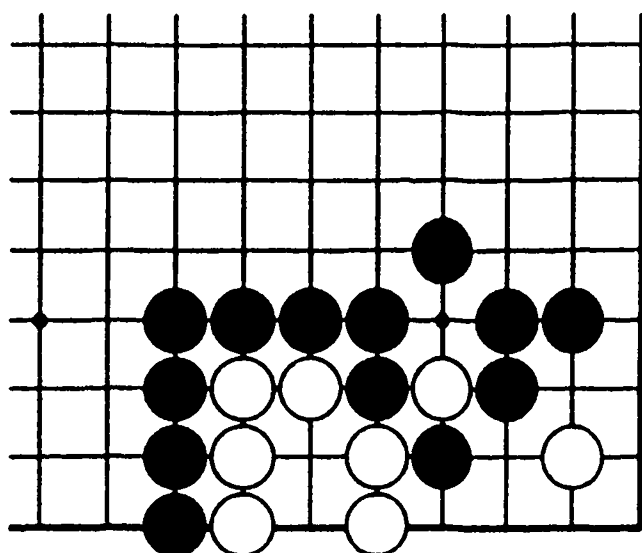
Задача №276. Белые ходят и выживают.

От начала и до конца белые должны думать о глазной форме.



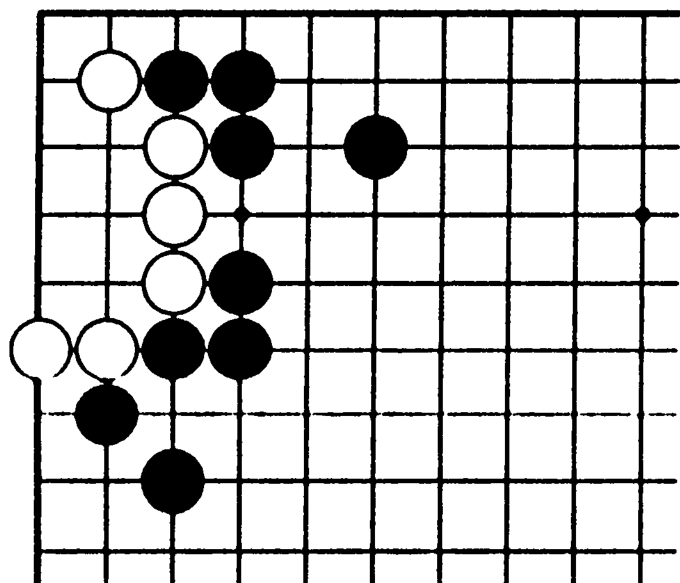
Задача №277. Белые ходят. Черные умирают.

Сделайте 5-ти пунктовое накадэ.



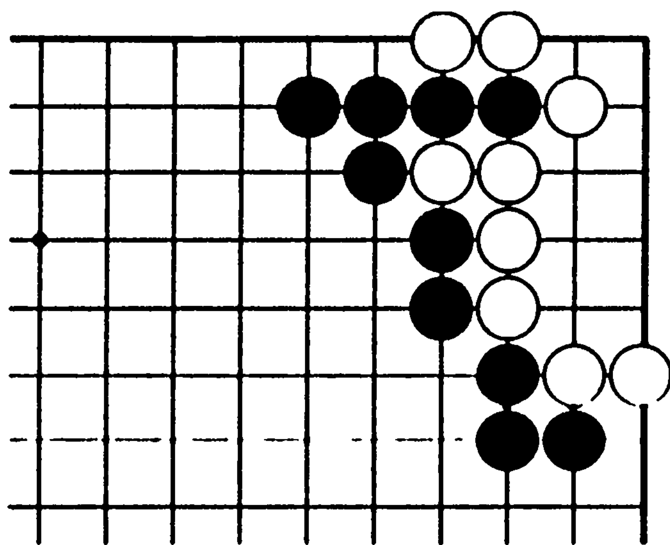
Задача №278. Белые ходят и выживают.

Не дайте черным ко-борьбы.



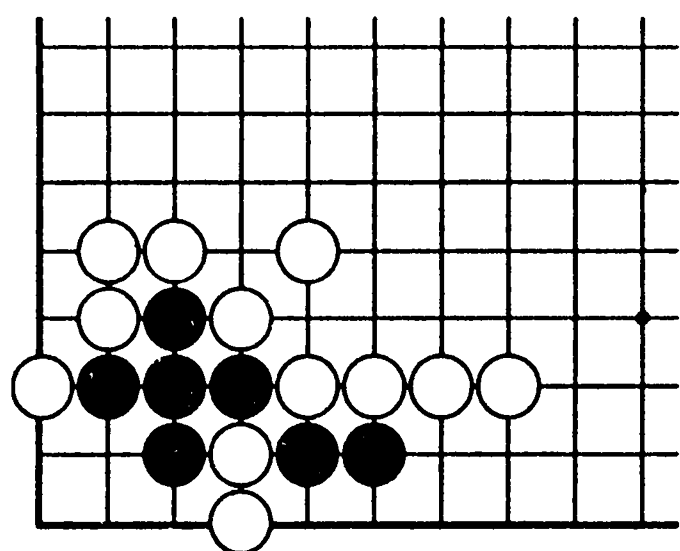
Задача №279. Ход черных.

Черные могут сделать здесь ко.



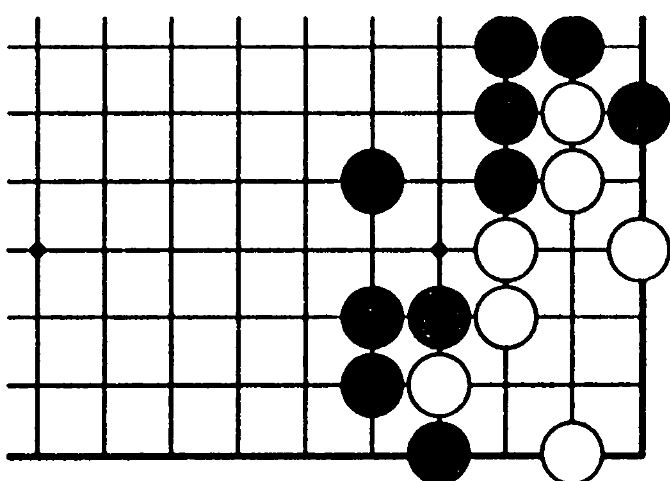
Задача №280. Ход черных.

Черные могут сделать здесь ко, так как у белых нехватка дамэ.



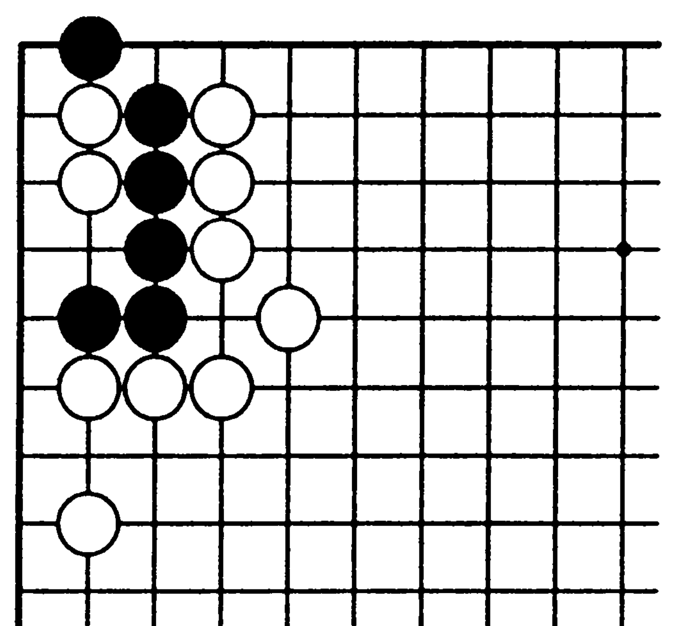
Задача №281. Ход черных.

Цель – выжить 5-ю камнями в углу.



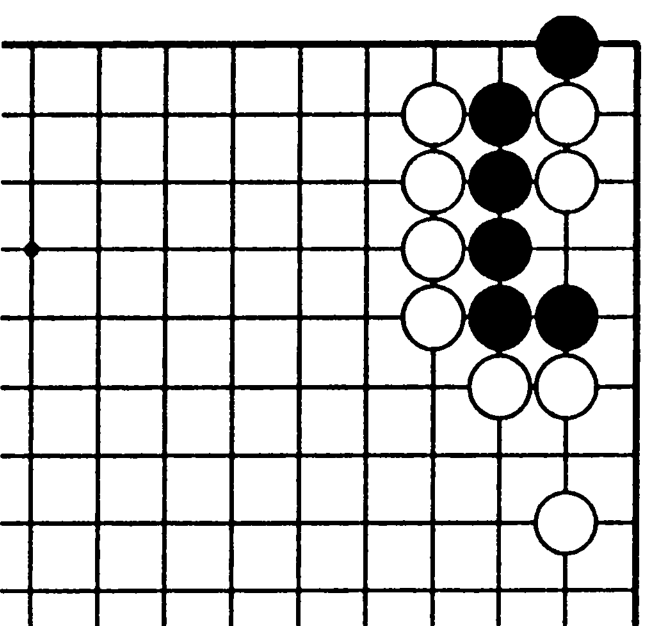
Задача №282. Черные ходят. Белые умирают.

Сыграйте в жизненный пункт в углу.



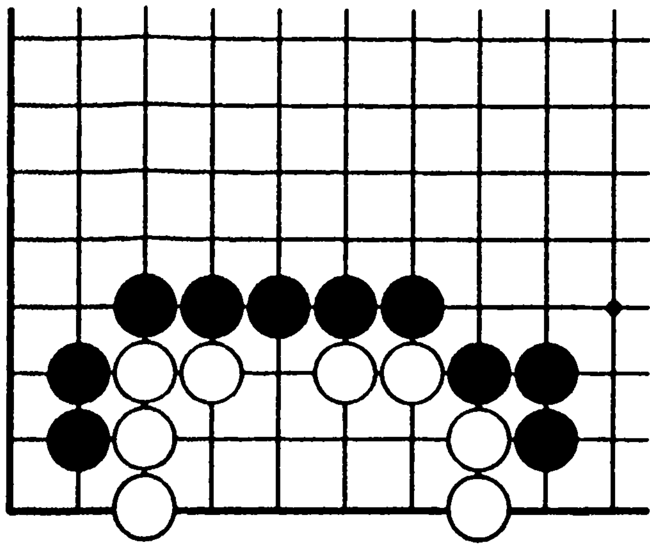
Задача №283. Черные ходят и выживают.

Поскольку у группы черных есть дамэ, они могут выжить в сэки.



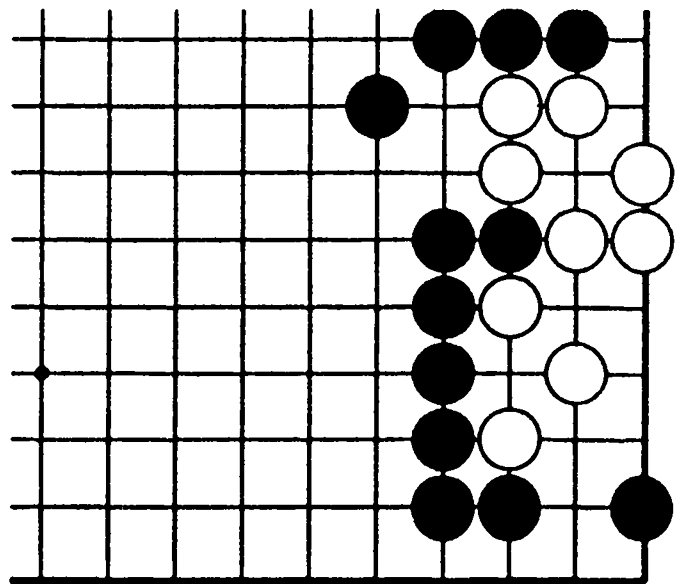
Задача №284. Черные ходят и выживают.

Здесь дамэ снаружи нет и лучшее что есть у черных ко.



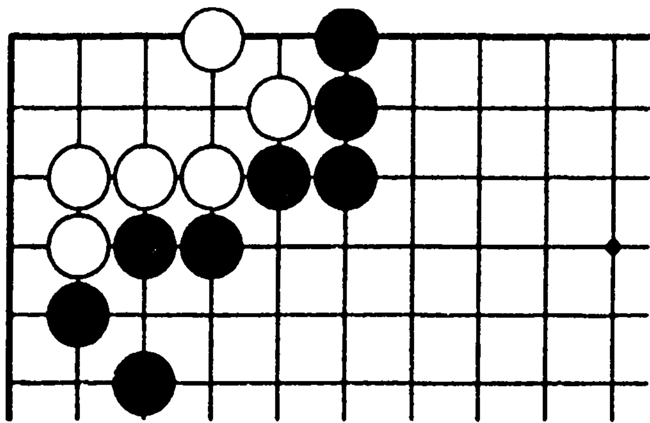
Задача №285. Черные ходят.
Белые умирают.

Убейте белых, сделав 5-ти пунктовое накадэ.



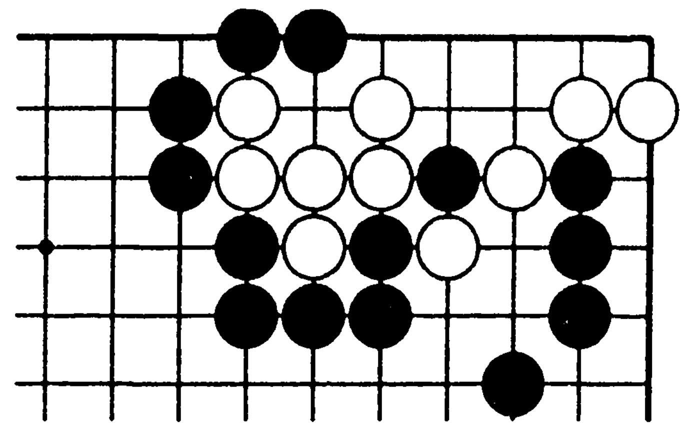
Задача №286. Черные ходят.
Белые умирают.

Первый ход важен.



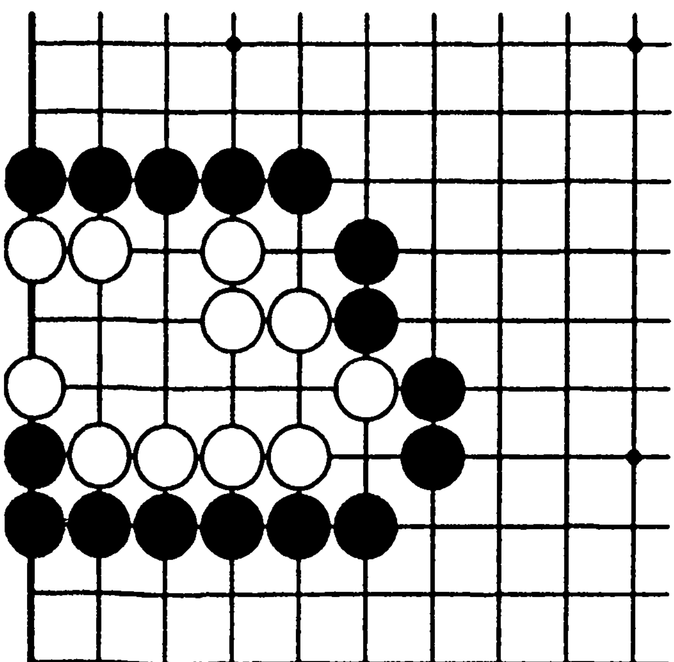
Задача №287. Черные ходят.
Белые умирают.

Вначале пожертвуйте камень, а затем сделайте «изогнутую четверку» в углу.



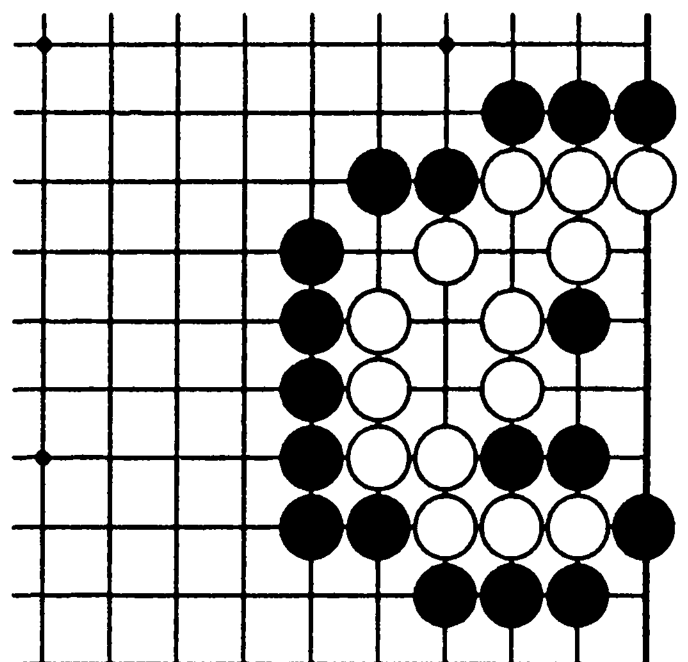
Задача №288. Черные ходят.
Белые умирают.

Сделайте 6-ти белым камням слева дамэдзумари.



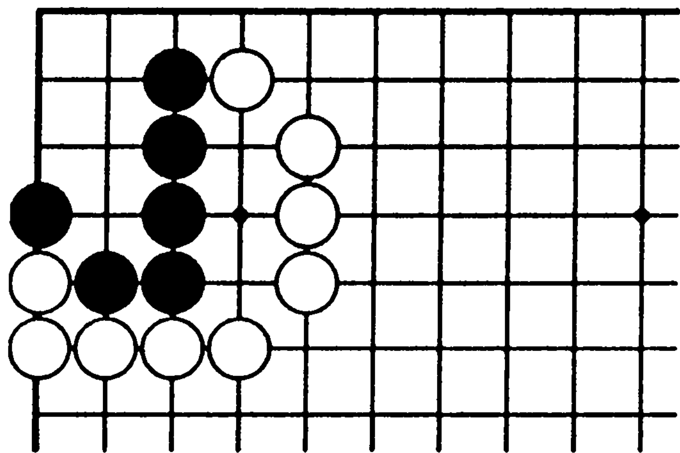
Задача №289. Черные ходят.
Белые умирают.

Цель здесь - 4-х пунктовое накадэ.



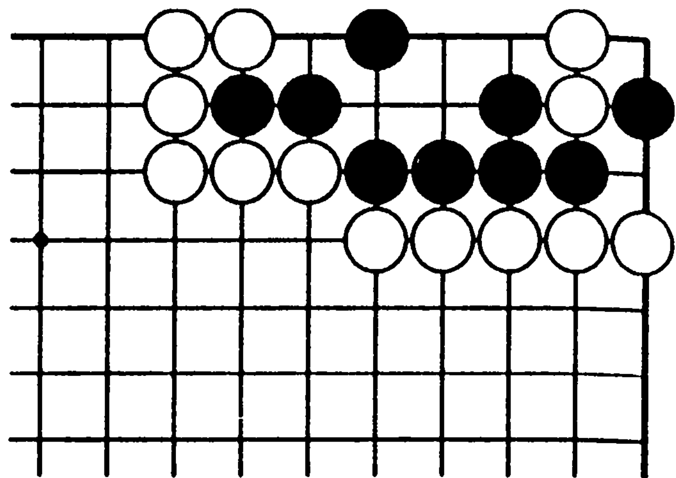
Задача №290. Черные ходят.
Белые умирают.

Поскольку у 4-х белых камней наверху маловато дамэ, все их камни погибнут.



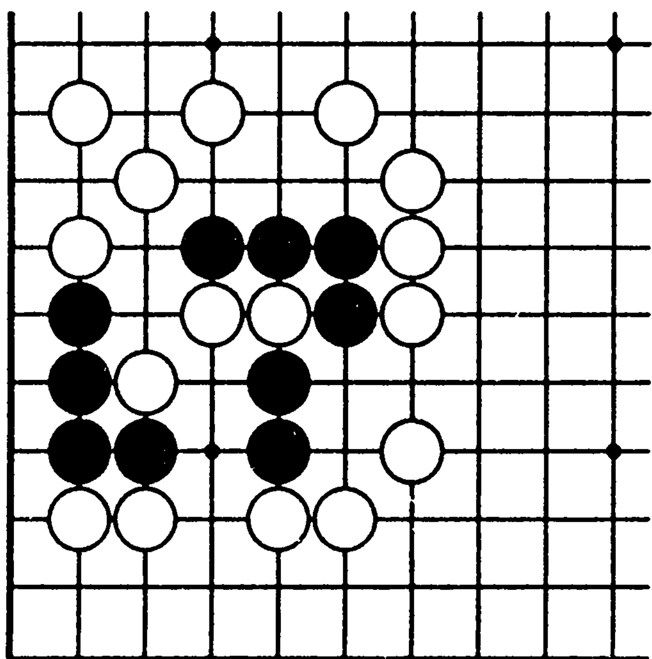
Задача №291. Белые ходят.
Черные умирают.

Поиск 1-го хода – самое важное.



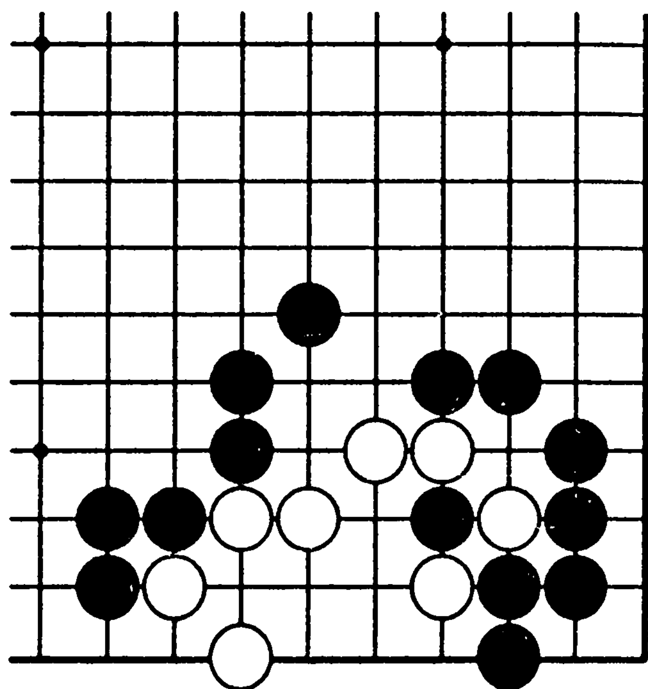
Задача №292. Белые ходят.
Черные умирают.

Прежде всего белые должны пожертвовать камень.



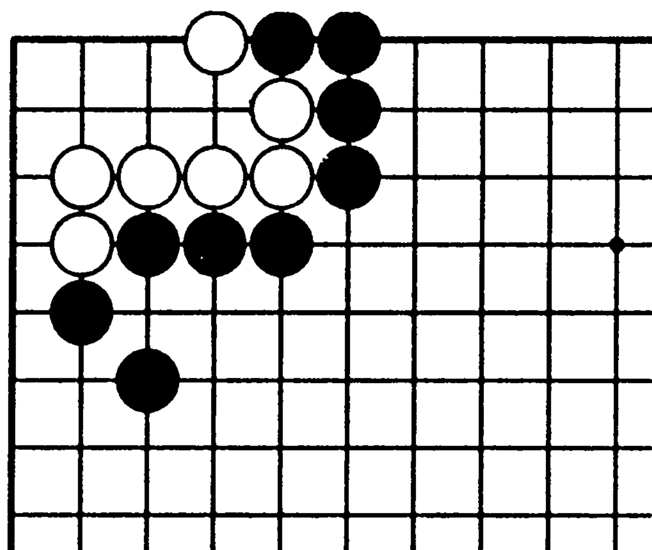
Задача №293. Белые ходят.
Черные умирают.

Создайте 5-ти пунктовое накадэ.



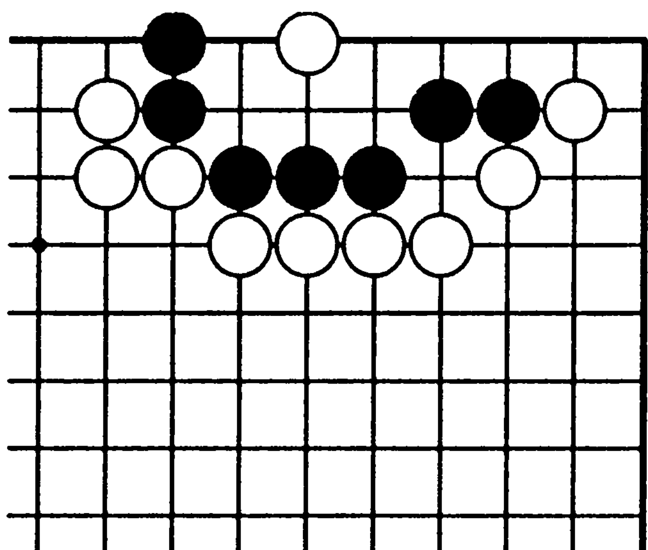
Задача №294. Белые ходят и выживают.

Пожертвуйте камень, находящийся в атари.



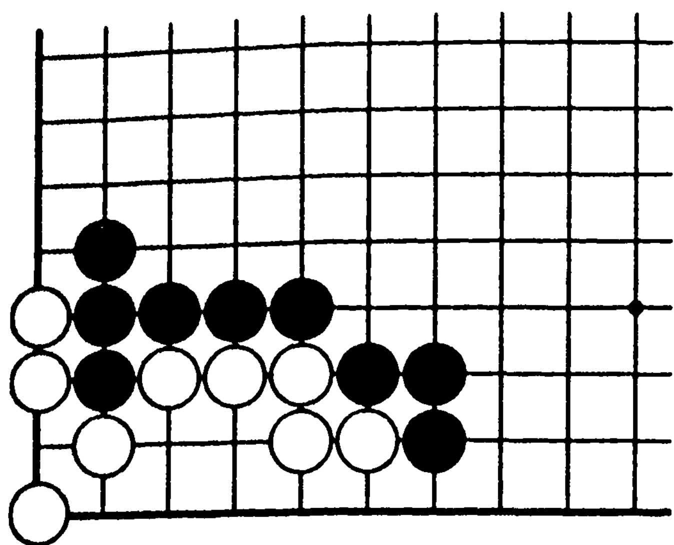
Задача №295. Ход черных.

Лучший результат за обе стороны – ко.



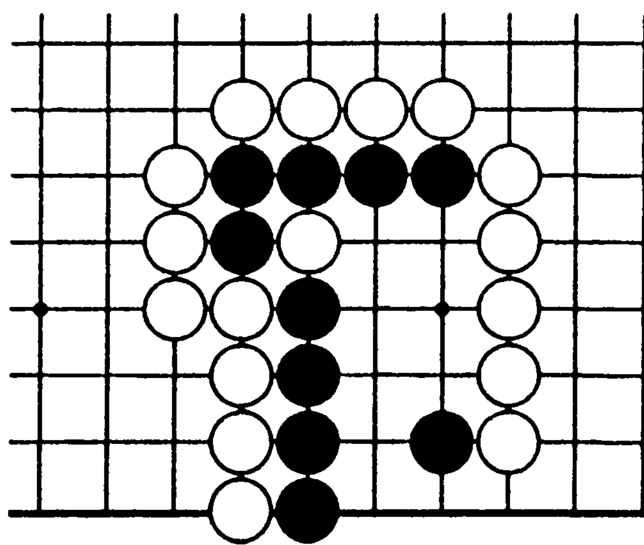
Задача №296. Белые ходят и выживают.

Сожмите пространство для дыхания белых.



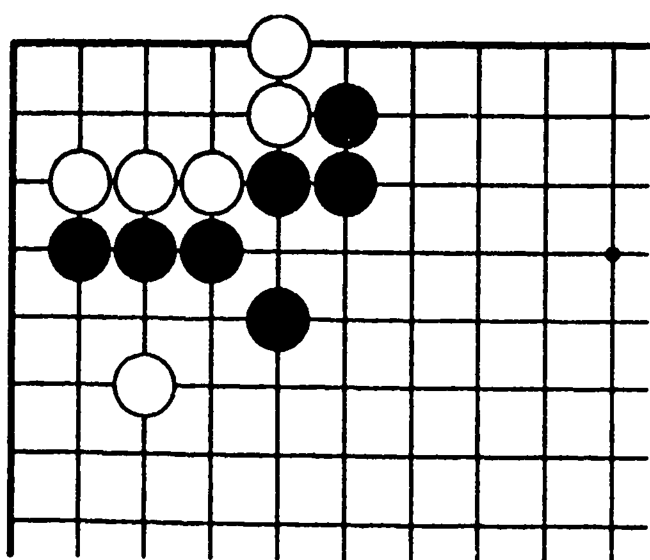
Задача №297. Черные ходят. Белые умирают.

Сделайте всей белый группе дамэдзумари.



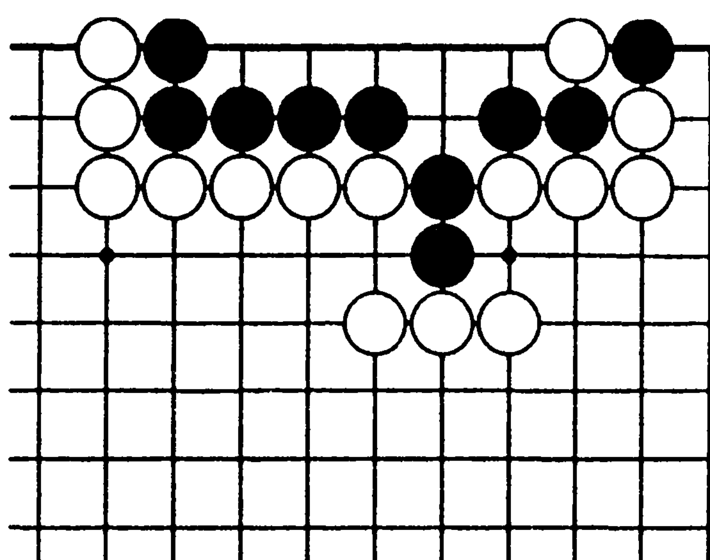
Задача №298. Черные ходят и выживают.

Белый камень нужно убить аккуратно.



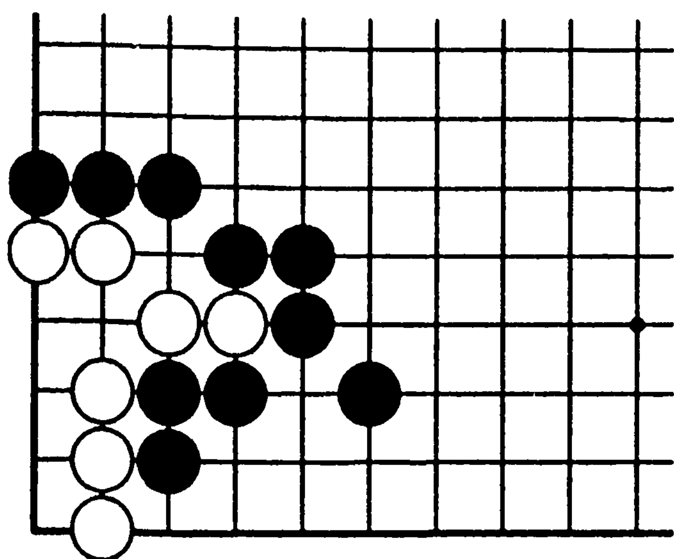
Задача №299. Ход черных.

Белые не могут выжить безоговорочно.



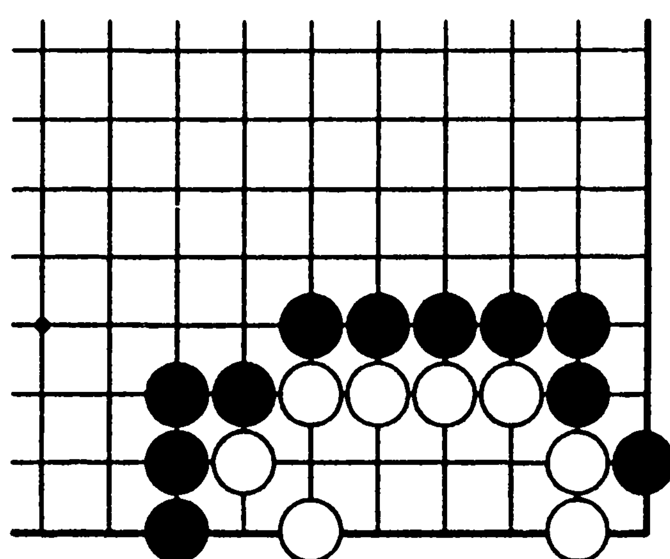
Задача №300. Черные ходят и выживают.

Используйте черный камень под атари.



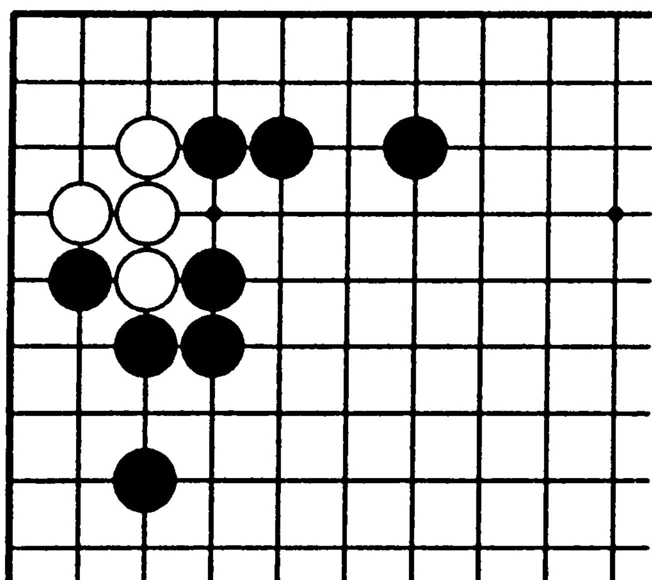
Задача №301. Черные ходят. Белые умирают.

Заметьте, что у 2-х камней белых нехватка дамэ.



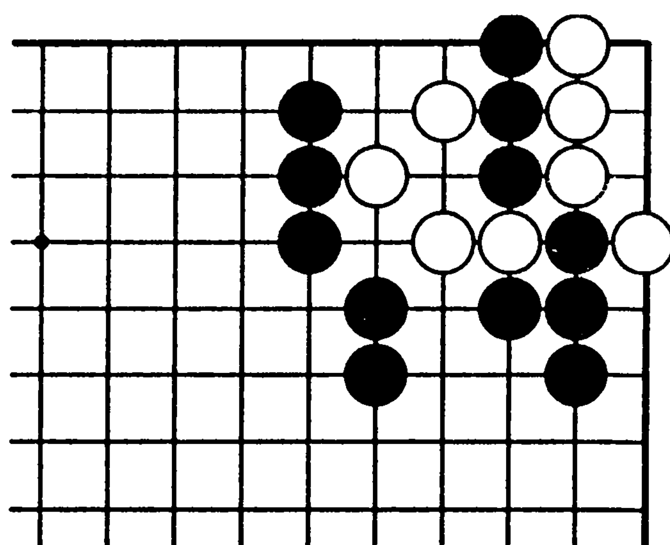
Задача №302. Черные ходят. Белые умирают.

Проатакуйте жизненный пункт.



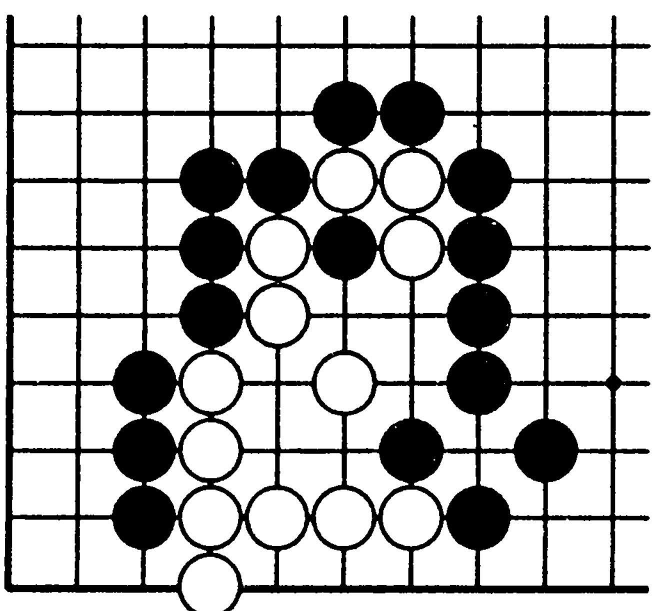
Задача №303. Черные ходят. Белые умирают.

Прежде всего, нужно проатаковать жизненный пункт.



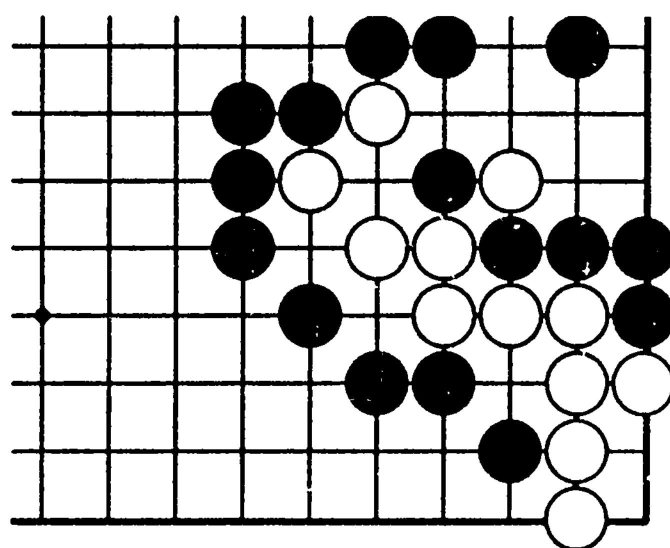
Задача №304. Черные ходят. Белые умирают.

Не дайте белым 2-ход глаз.



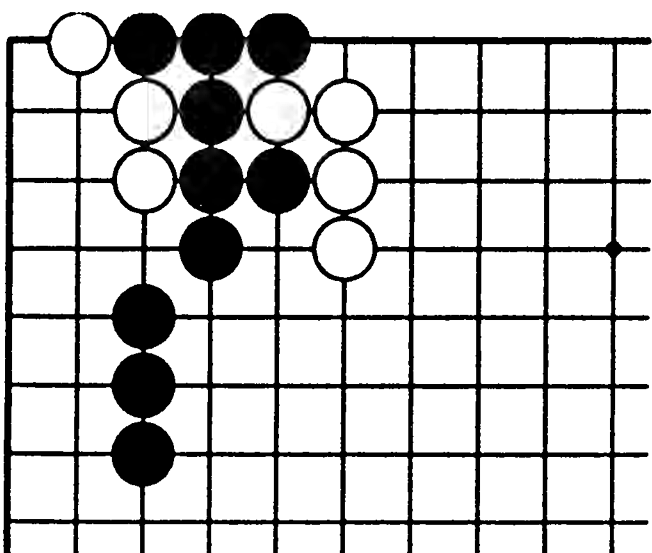
Задача №305. Черные ходят. Белые умирают.

Убить только 3 камня маловато.



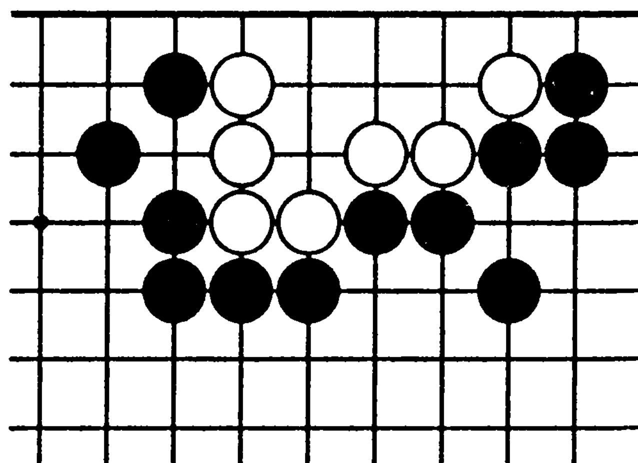
Задача №306. Черные ходят. Белые умирают.

Вы должны найти правильный путь освобождения 4-х камней справа.



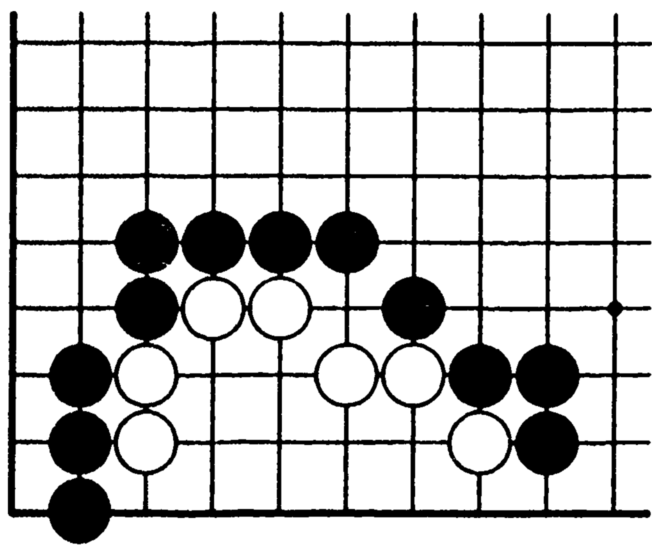
Задача №307. Белые ходят и выживают.

Найдите правильный способ защититься в углу от разрезания.



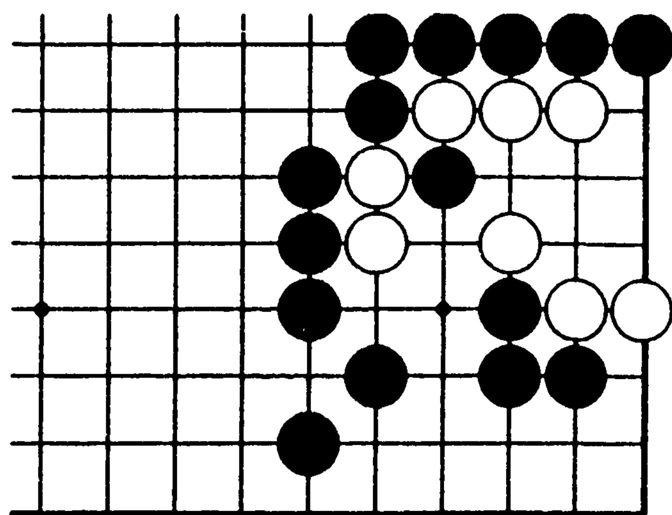
Задача №308. Белые ходят и выживают.

Найдите правильный путь защиты от гибели.



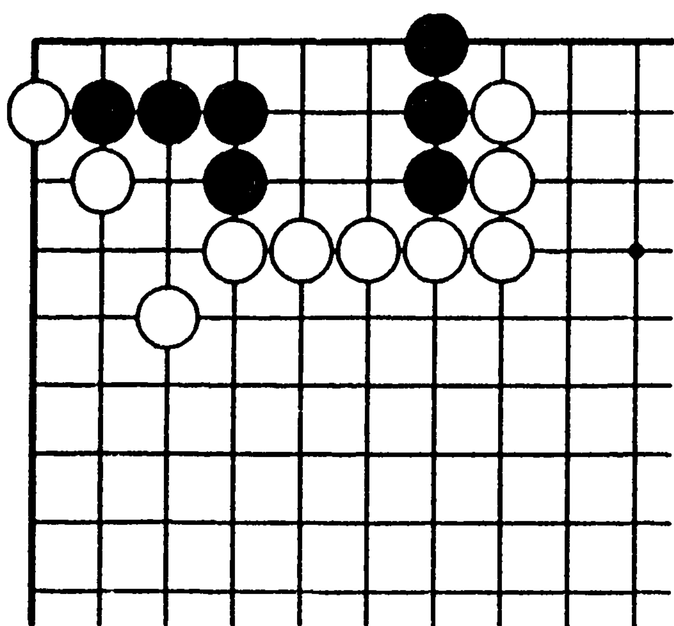
Задача №309. Белые ходят и выживают.

Белые должны построить «правильную» форму.



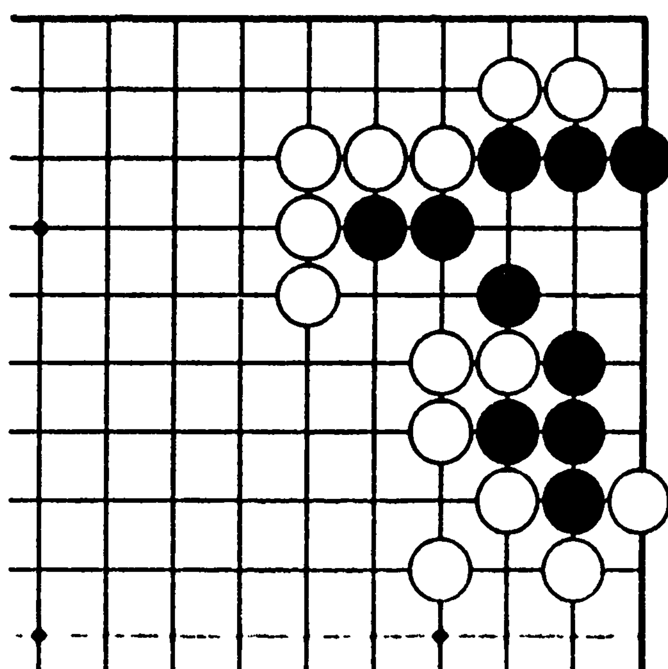
Задача №310. Белые ходят и выживают.

Белые должны пожертвовать 2 камня.



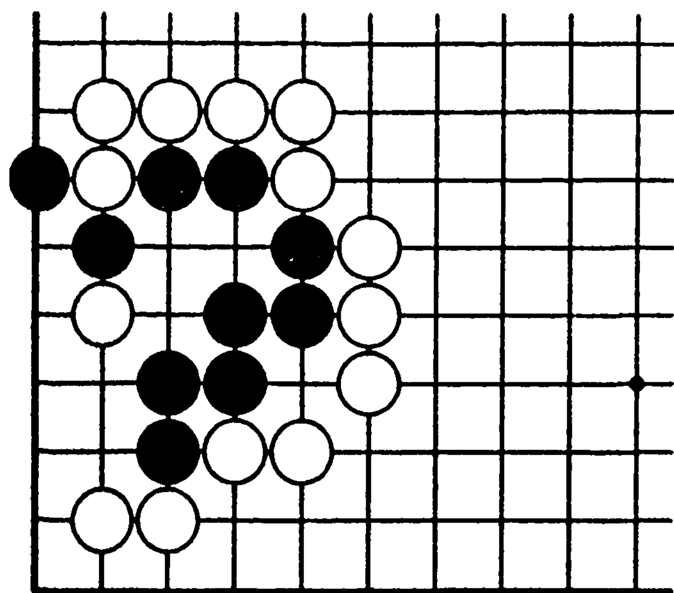
Задача №311. Черные ходят и выживают.

Для построения 2-х глаз вы должны найти жизненный пункт.



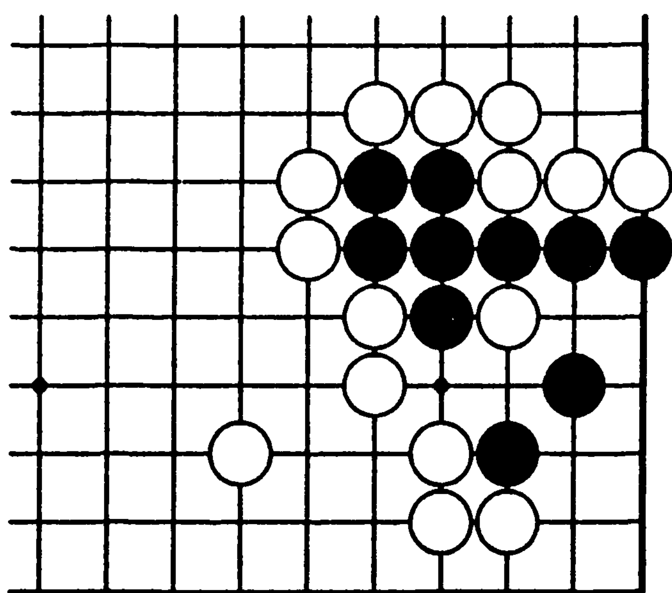
Задача №312. Черные ходят и выживают.

Вы должны найти жизненный пункт для построения 2-х глаз.



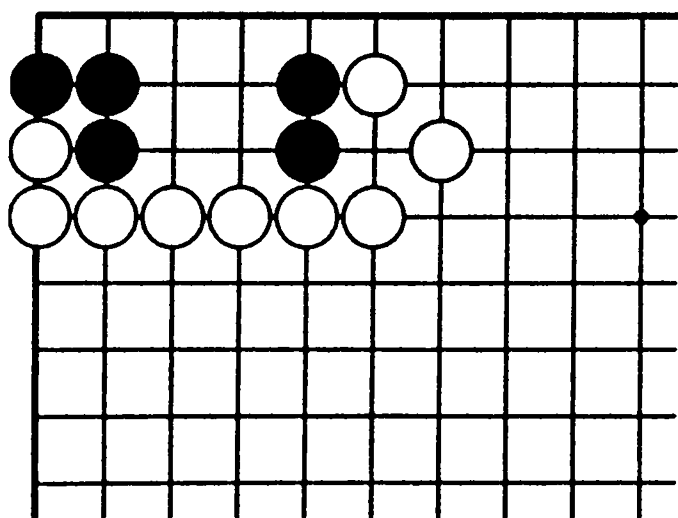
Задача №313. Черные ходят и выживают.

Как убить отдельный белый камень.



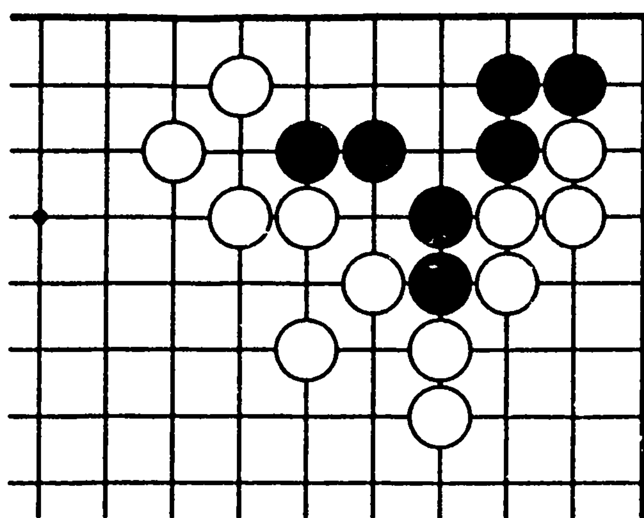
Задача №314. Черные ходят и выживают.

Правильный ход не очевиден.



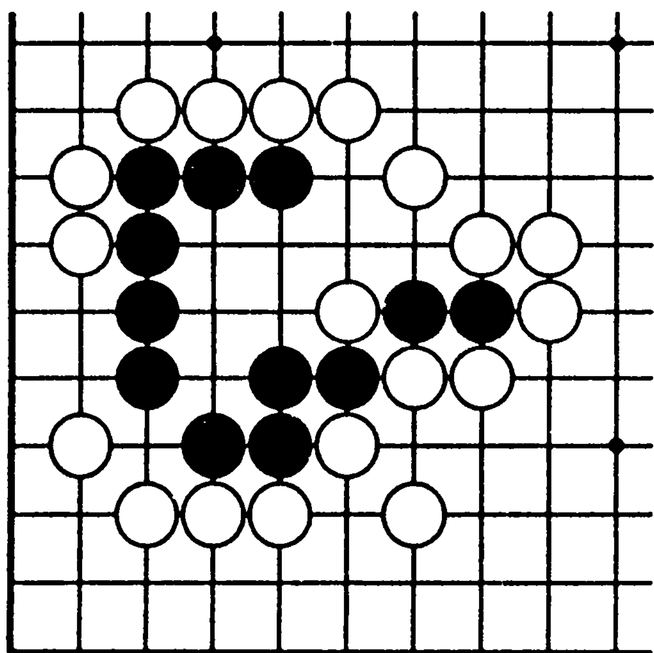
Задача №315. Черные ходят и выживают.

Не позвольте белым сделать накадэ.



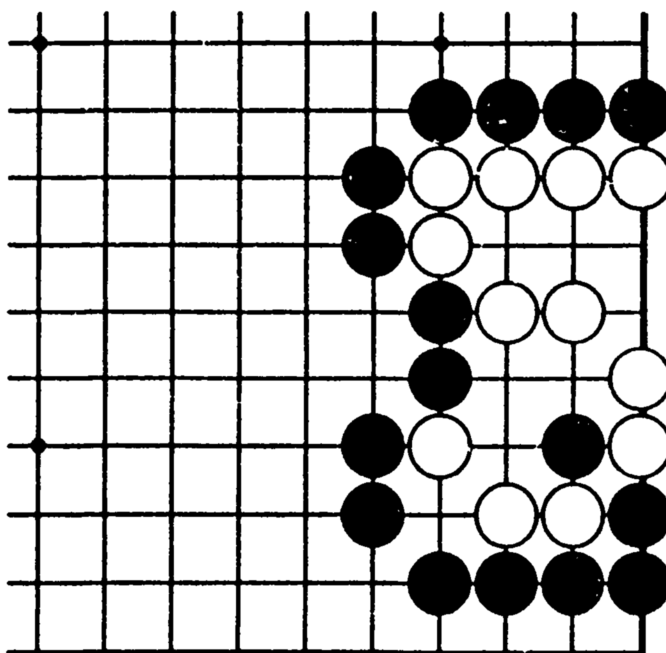
Задача №316. Черные ходят и выживают.

Вы должны найти жизненный пункт. Выживание будет легким.



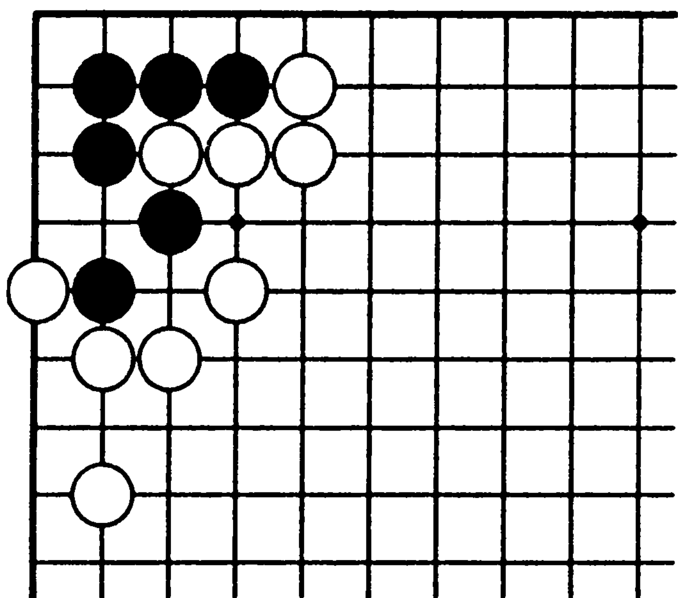
Задача №317. Черные ходят и выживают.

Ключ в том как пожертвовать 2 черных камня.



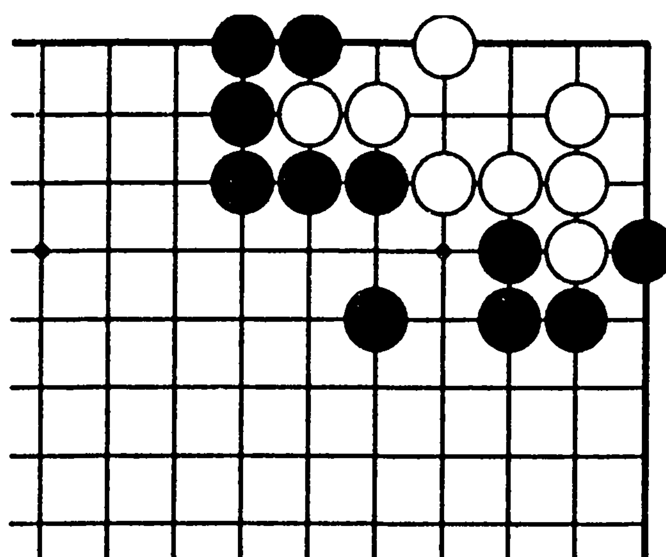
Задача №318. Черные ходят. Белые умирают.

Здесь важен порядок ходов.



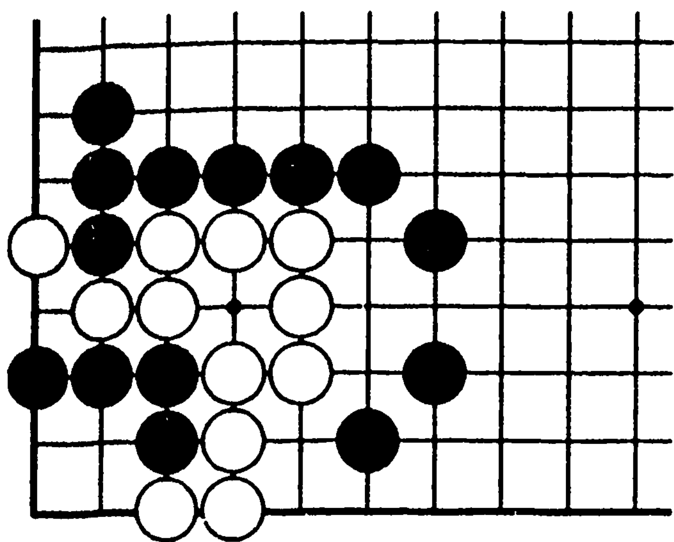
Задача №319. Ход черных.

Черные не могут выжить безоговорочно.



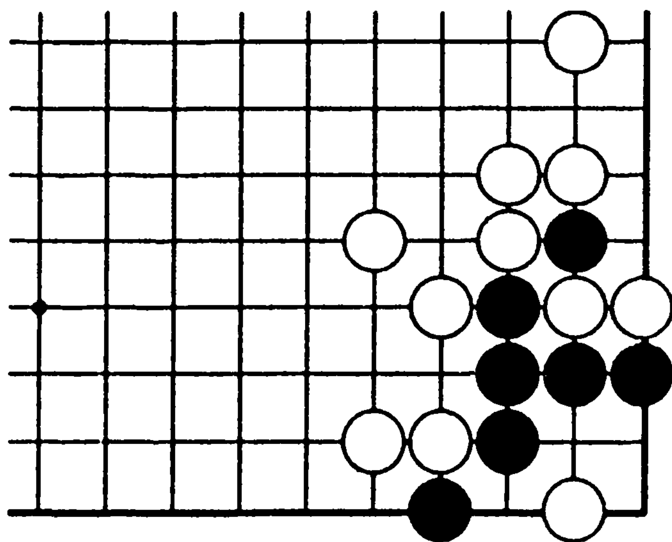
Задача №320. Черные ходят. Белые умирают.

У 2-х камней слева нехватка дамэ.



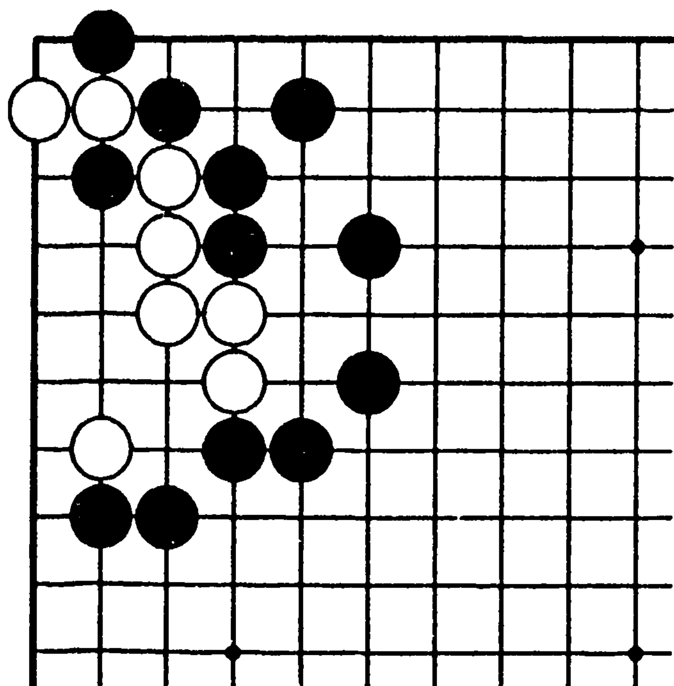
Задача №321. Черные ходят. Белые умирают.

Не дайте белым сделать глаз в углу.



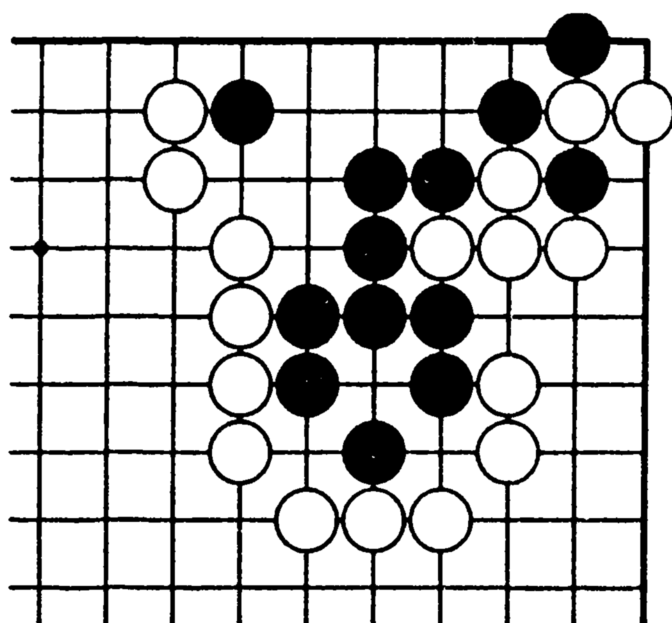
Задача №322. Черные ходят и выживают.

Из-за дамэ снаружи черная группа может выжить.



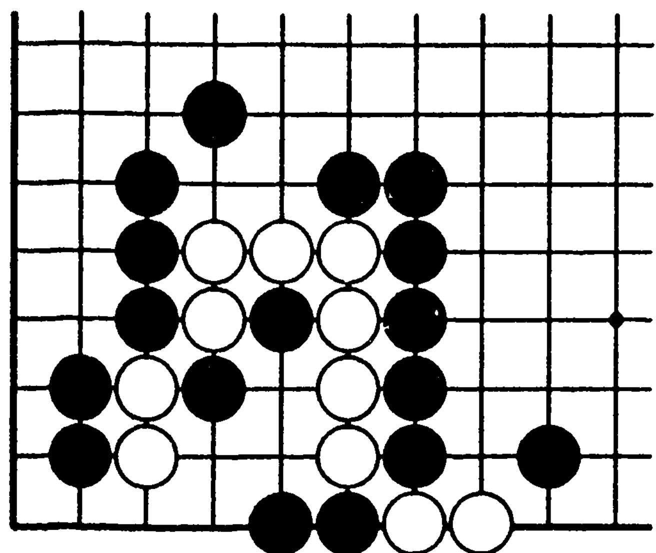
Задача №323. Белые ходят и выживают.

Чтобы выжить белым нужно пожертвовать 2 камня.



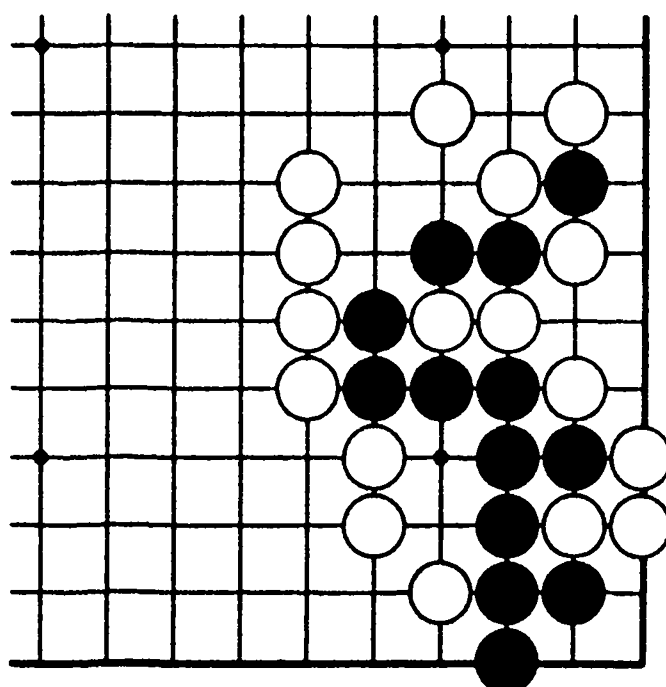
Задача №324. Белые ходят. Черные умирают.

Не дайте черным ко.



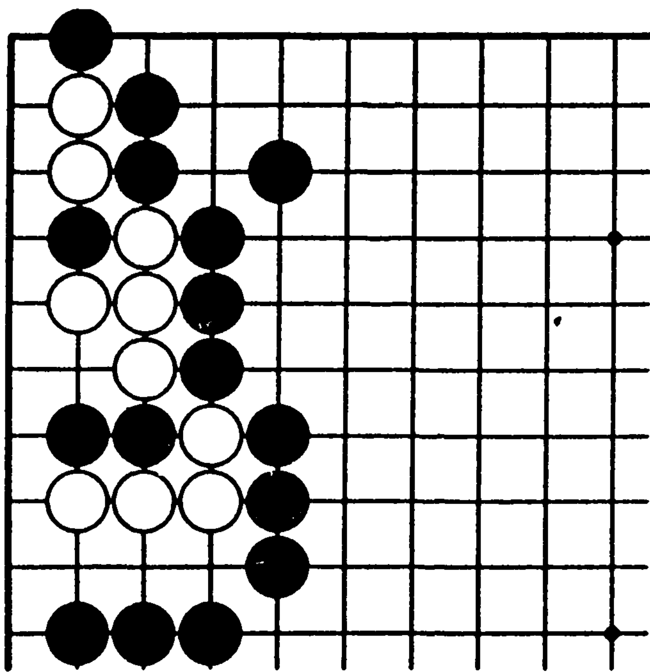
Задача №325. Белые ходят и выживают.

Все черные камни нужно сбить одновременно.



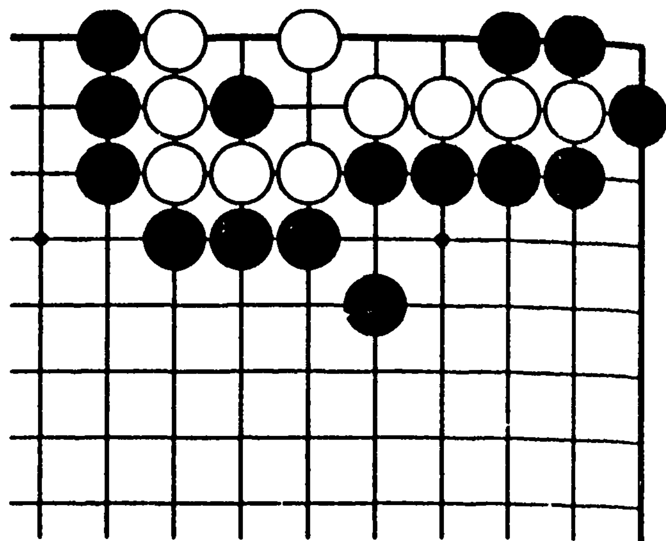
Задача №326. Белые ходят. Черные умирают.

Найдите лучший способ пожертвовать 2 белых камня.



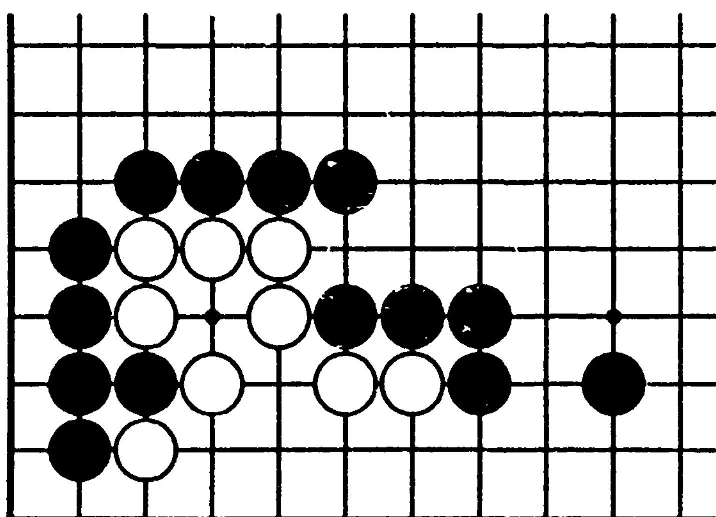
Задача №327. Черные ходят. Белые умирают.

Убейте белых, сделав им дамэдзумари.



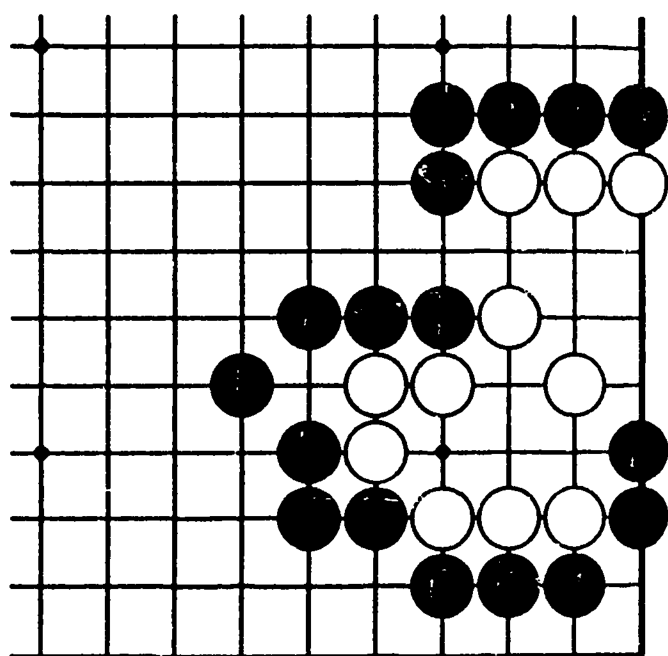
Задача №328. Черные ходят. Белые умирают.

Нужно пожертвовать дважды подряд.



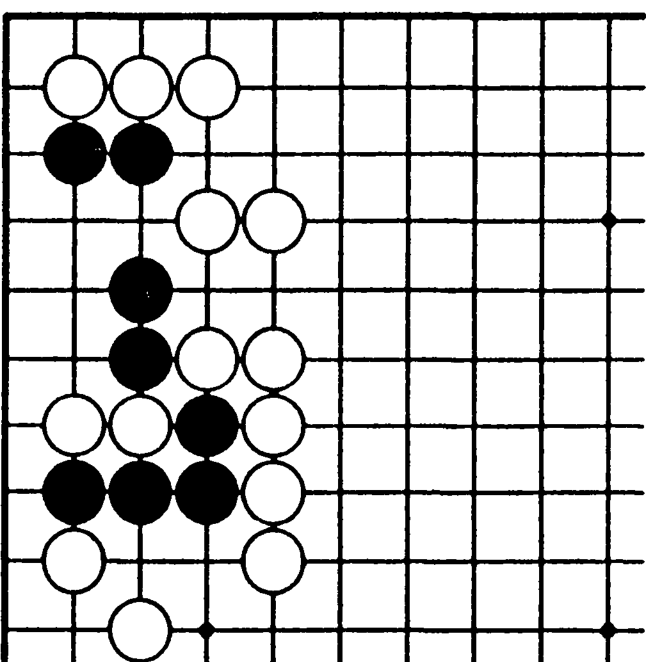
Задача №329. Черные ходят. Белые умирают.

Сначала сыграйте в жизненный пункт, а затем освободите этот камень.



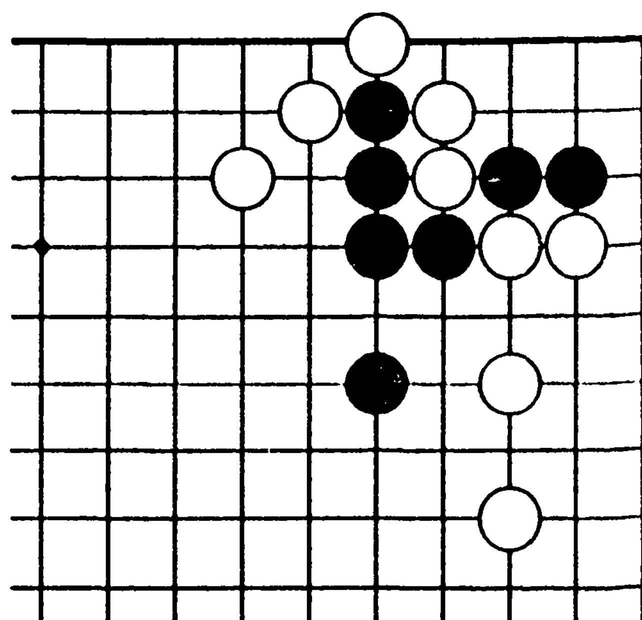
Задача №330. Черные ходят. Белые умирают.

При создании дамэдзумари важен порядок ходов.



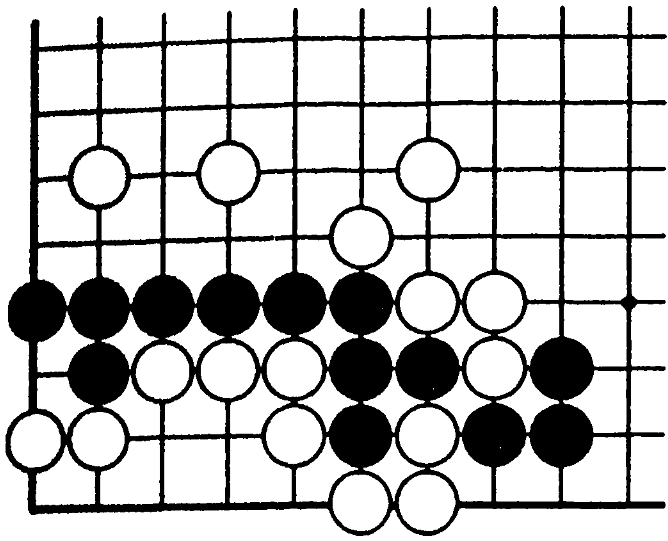
Задача №331. Черные ходят и выживают.

Ключ к решению этой задачи в том как убивать 2 белых камня.



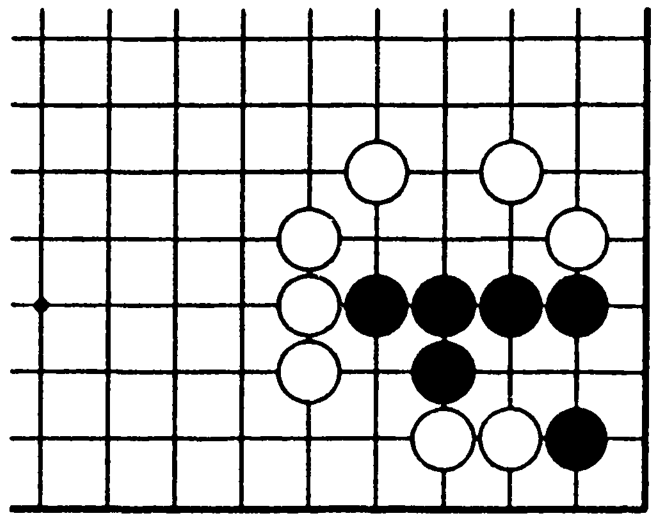
Задача №332. Черные ходят и выживают.

У черных есть способ спасения 2-х камней в углу.



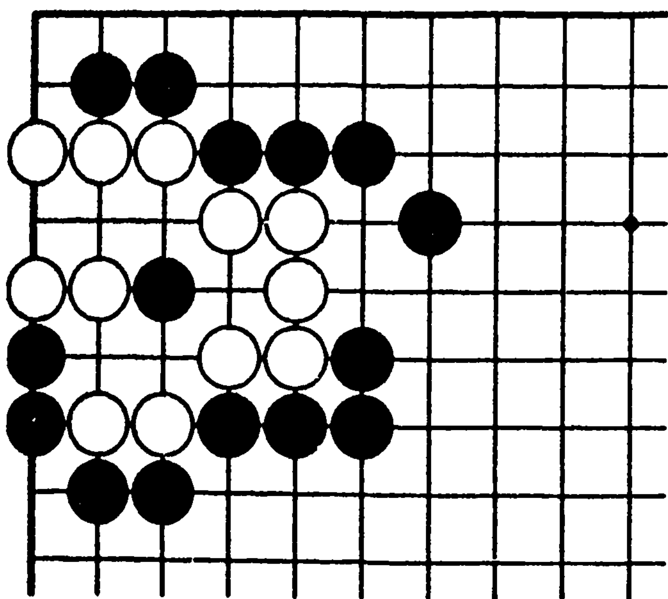
Задача №333. Черные ходят и выживают.

Черные могут спасти свои камни, убив 3 белых.



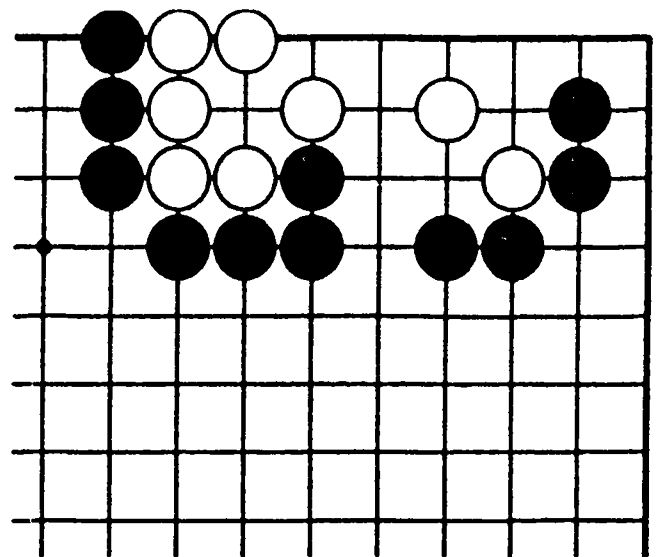
Задача №334. Черные ходят и выживают.

Для построения глаз черные должны пожертвовать камень.



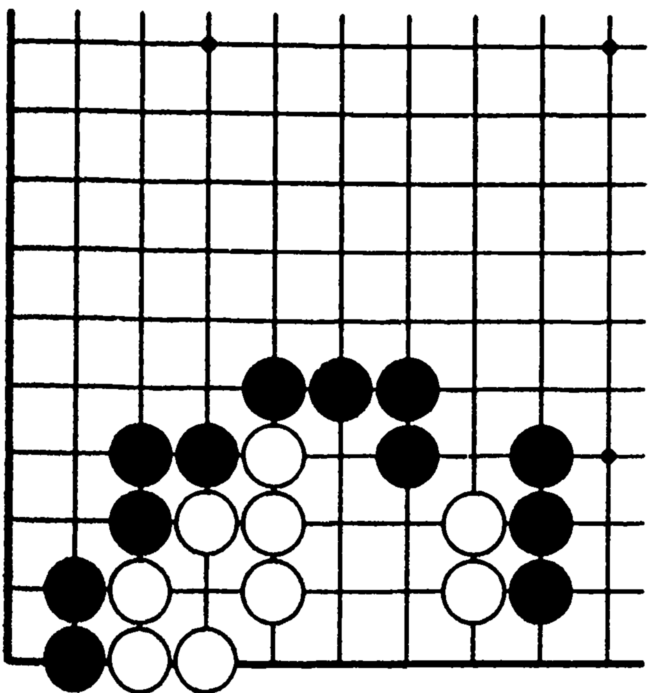
Задача №335. Черные ходят. Белые умирают.

Где находится жизненный пункт?



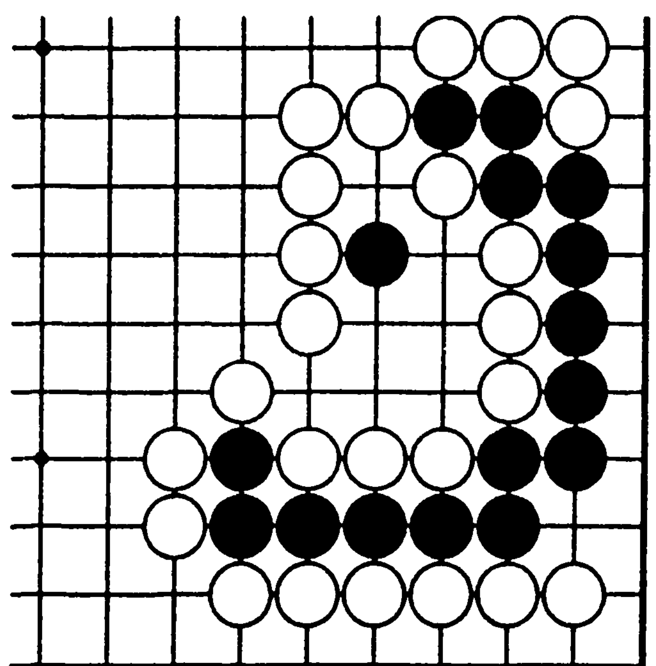
Задача №336. Черные ходят. Белые умирают.

Вы можете убить белых с помощью жертвы 2-х камней.



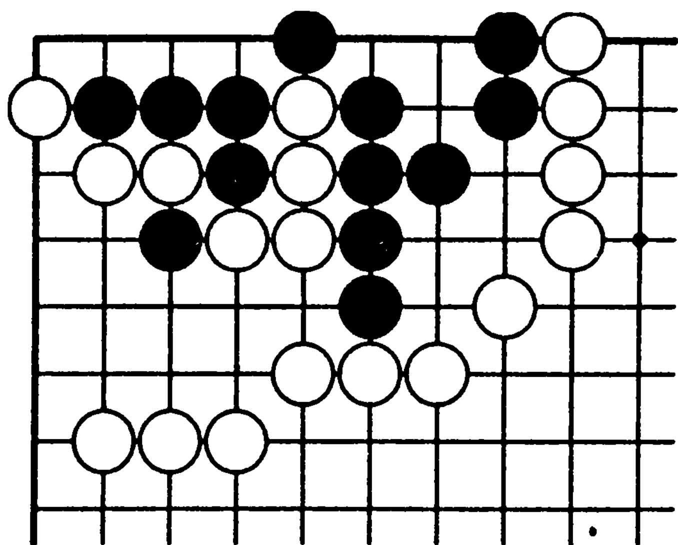
Задача №337. Черные ходят. Белые умирают.

Пойдите в жизненный пункт.



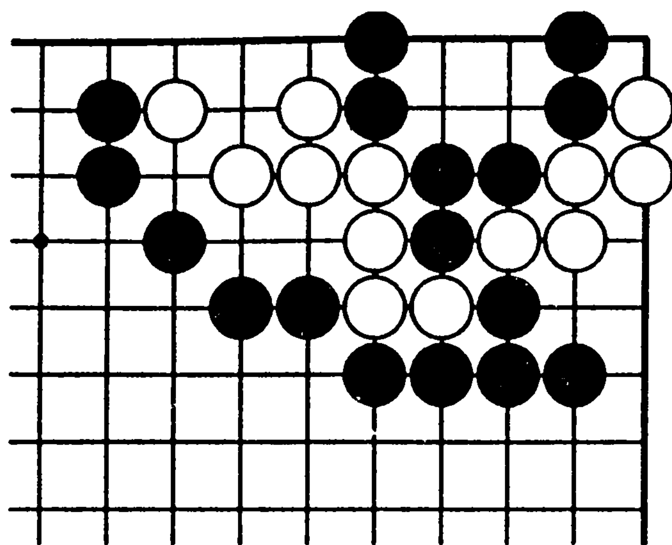
Задача №338. Черные ходят и выживают.

Черные выживут, если захватят 3 белых камня.



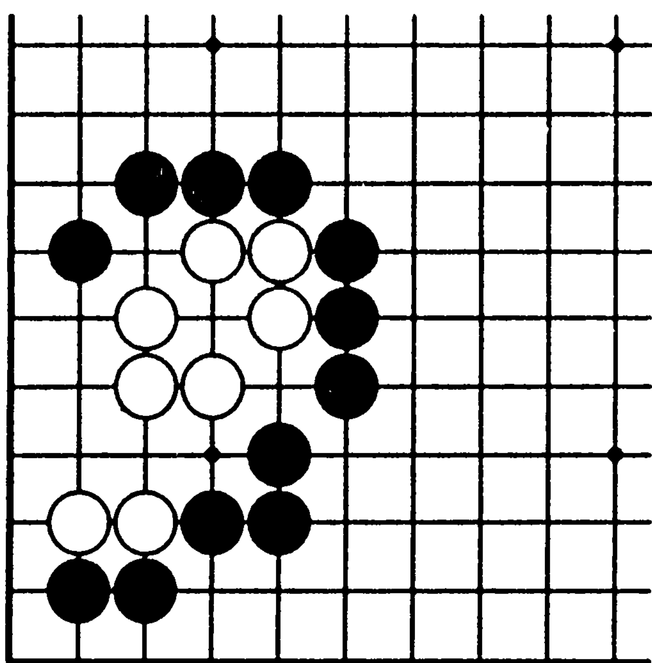
Задача №339. Белые ходят. Черные умирают.

Вы должны пожертвовать 2 камня для того, чтобы убить черных.



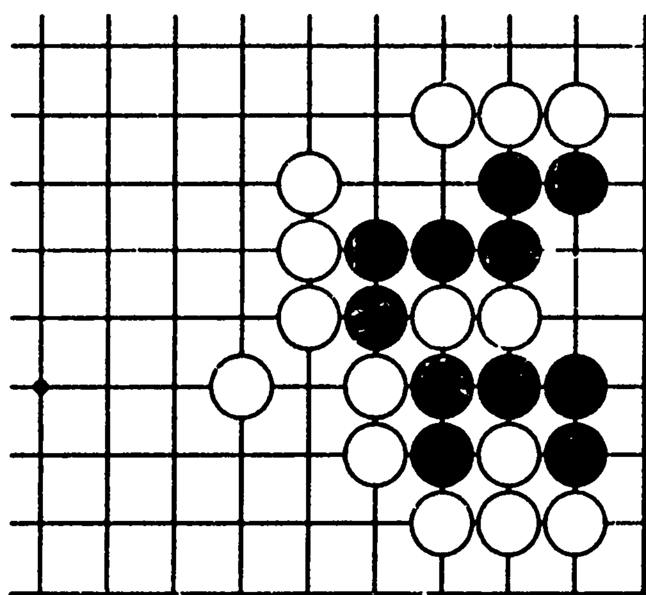
Задача №340. Белые ходят и выживают.

Белые должны пожертвовать 5 камней справа, если они хотят чтобы остальные камни выжили.



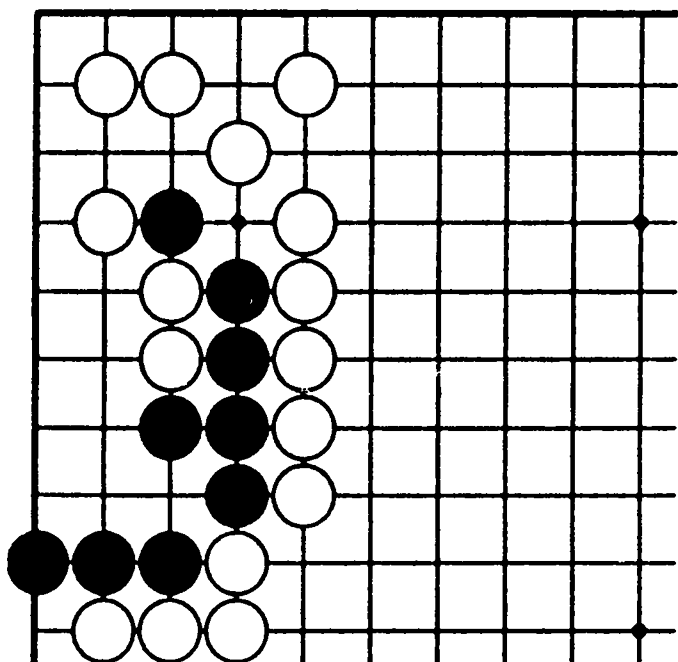
Задача №341. Белые ходят и выживают.

Белым нужно построить еще один глаз.



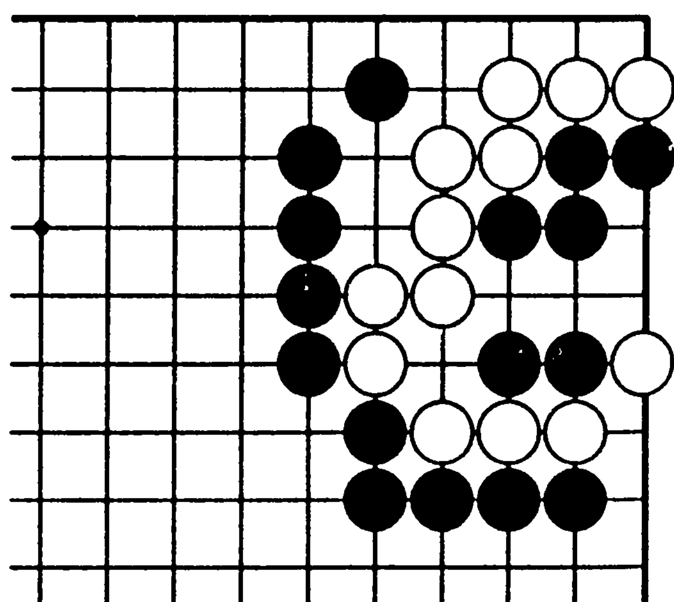
Задача №342. Белые ходят. Черные умирают.

Способ жертвования 2-х белых камней – ключ к разгадке.



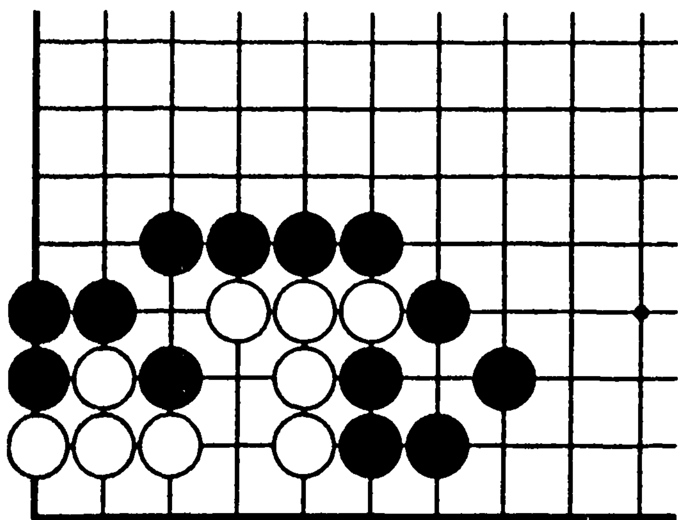
Задача №343. Черные ходят и выживают.

Если черные хотят выжить, то им нужно пожертвовать камень.



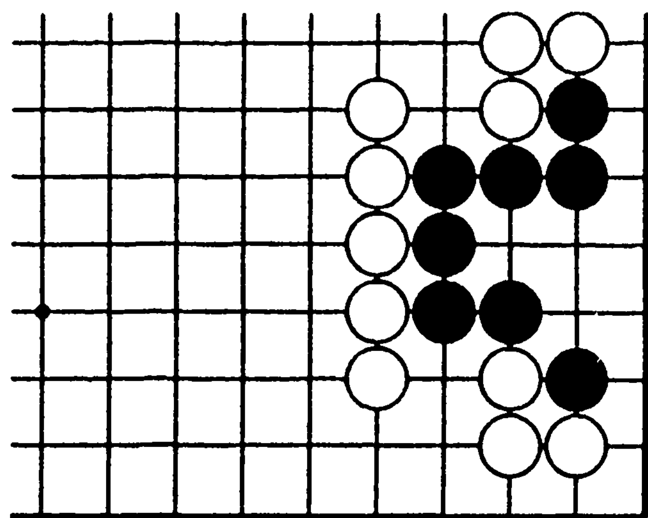
Задача №344. Черные ходят. Белые умирают.

Не позволяйте позиции стать сэки. Убейте белых.



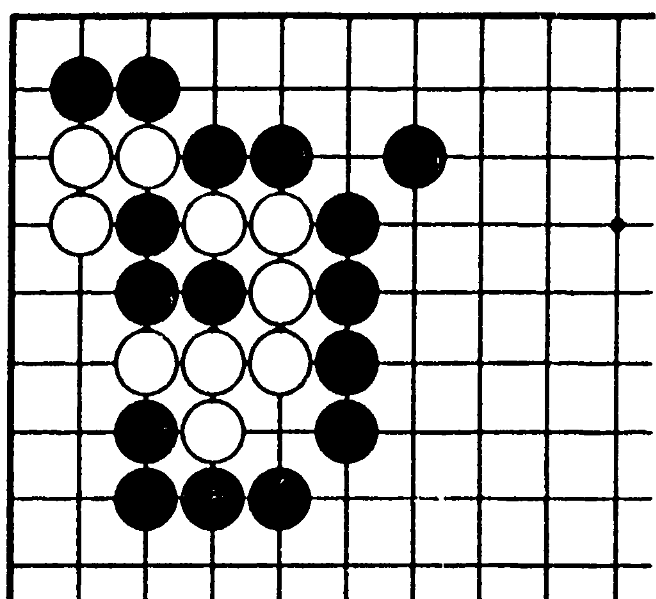
Задача №345. Черные ходят. Белые умирают.

Сделайте 5-ти белым камням дамэдзумари.



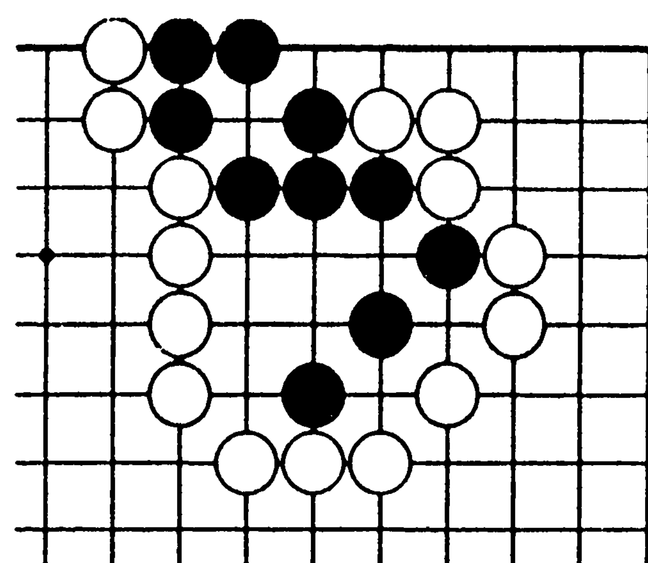
Задача №346. Черные ходят и выживают.

Порядок ходов важен.



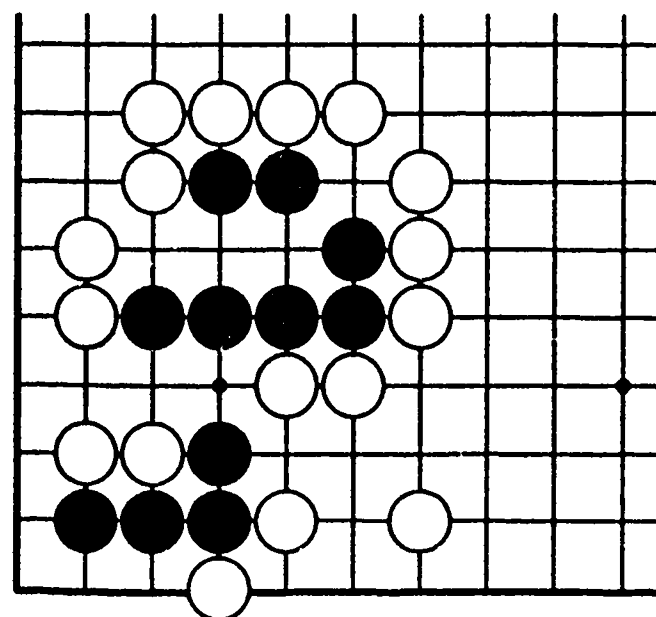
Задача №347. Черные ходят. Белые умирают.

Представьте себе форму, которая получится после снятия 3-х черных камней.



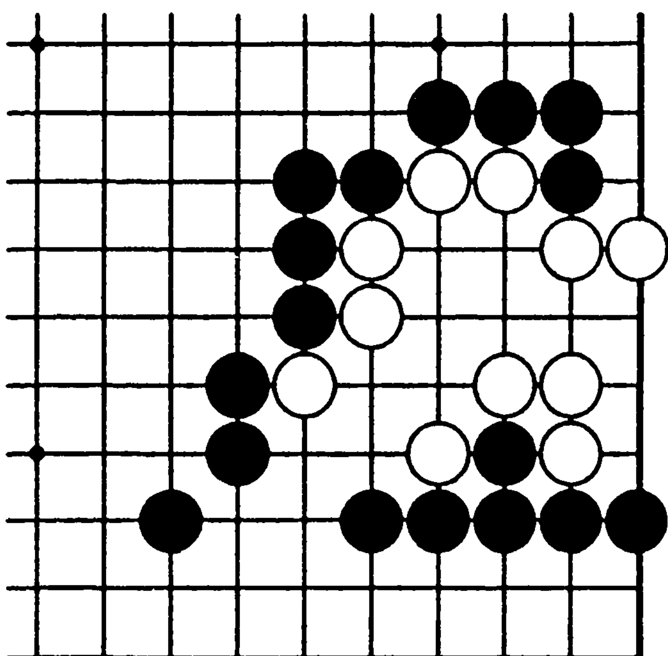
Задача №348. Черные ходят и выживают.

Если вы не подойдете к этой задаче легкомысленно, можно ожидать, что черные выживут.



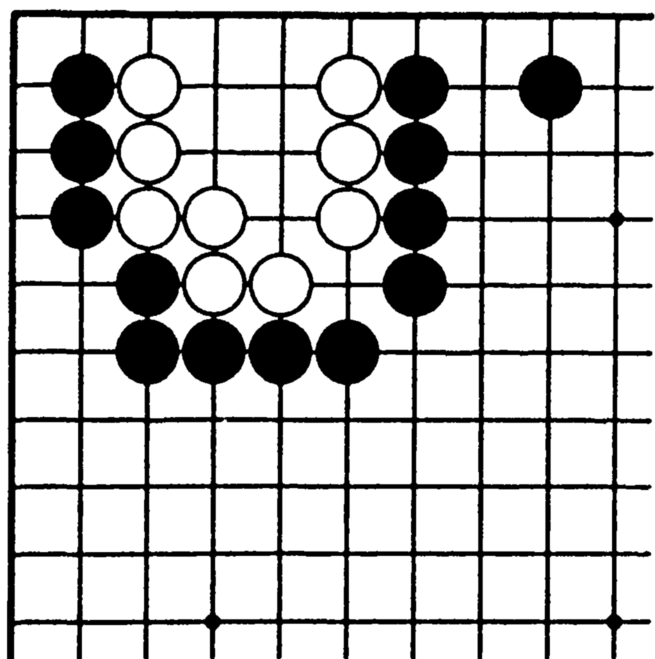
Задача №349. Черные ходят и выживают.

Для выживания черные должны пожертвовать камень.



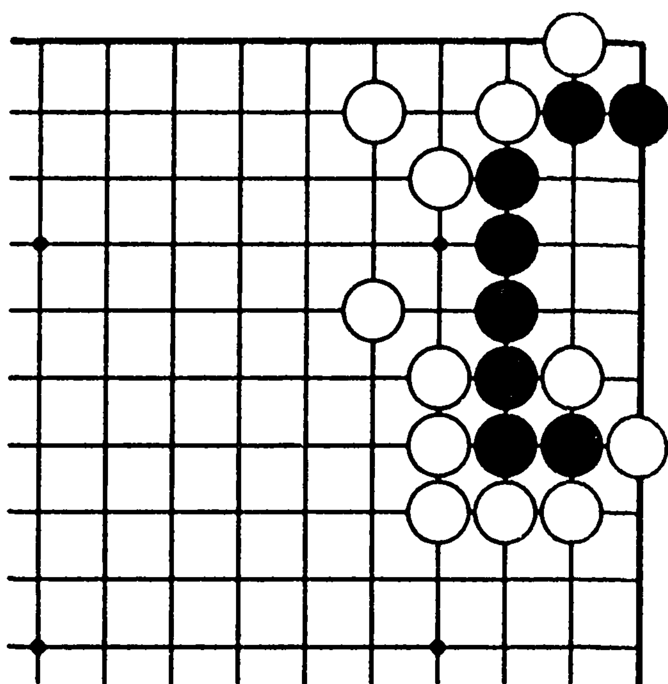
Задача №350. Черные ходят. Белые умирают.

Сделайте белым дамэдзумари.



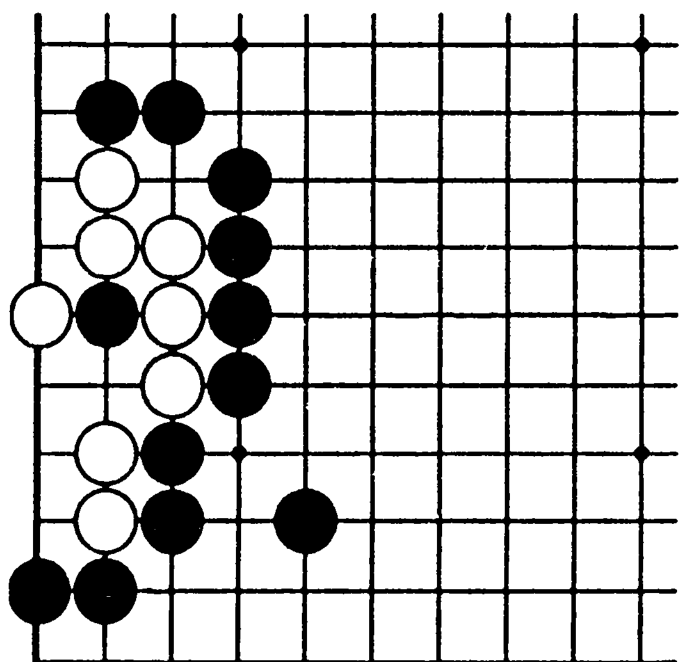
Задача №351. Черные ходят. Белые умирают.

С какой стороны делать ханэ?



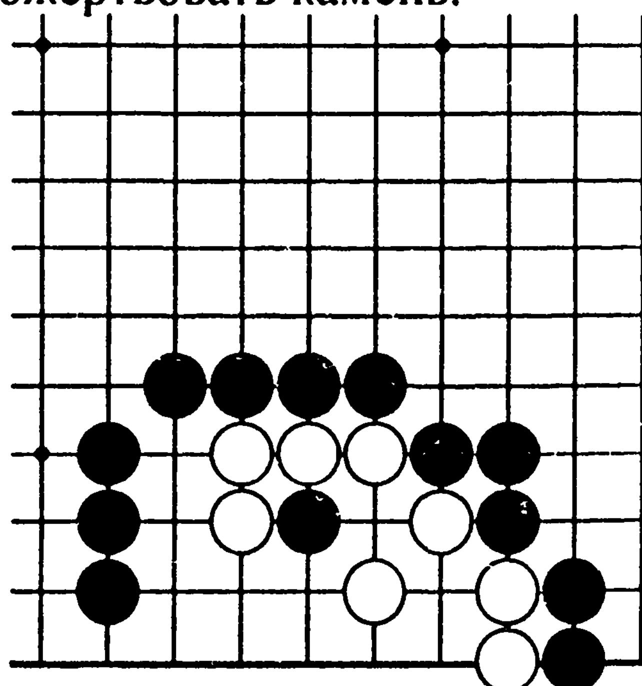
Задача №352. Черные ходят и выживают.

Для выживания черные должны пожертвовать камень.



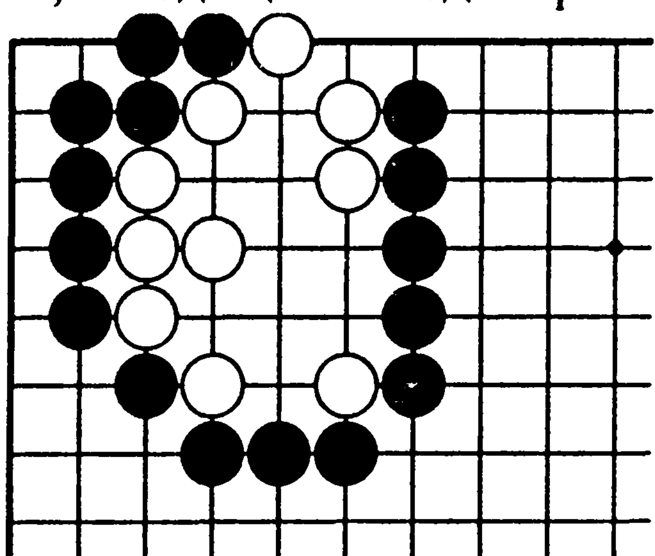
Задача №353. Черные ходят. Белые умирают.

Как лучше пожертвовать камень, находящийся под атари.



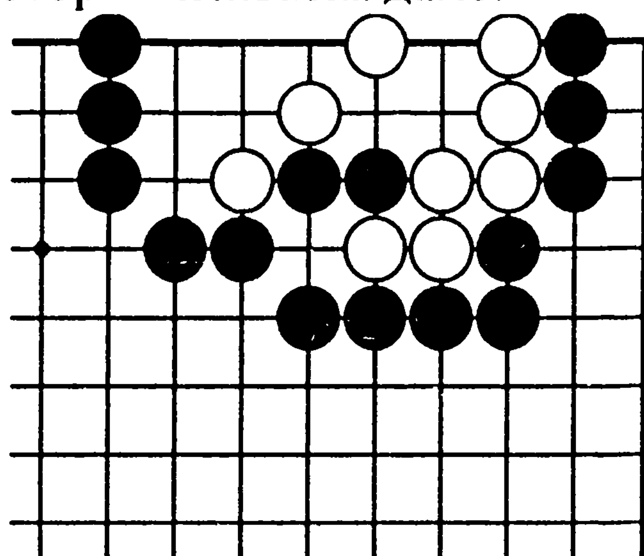
Задача №354. Черные ходят. Белые умирают.

Проатакуйте 2 белых камня, у которых нехватка дамэ.



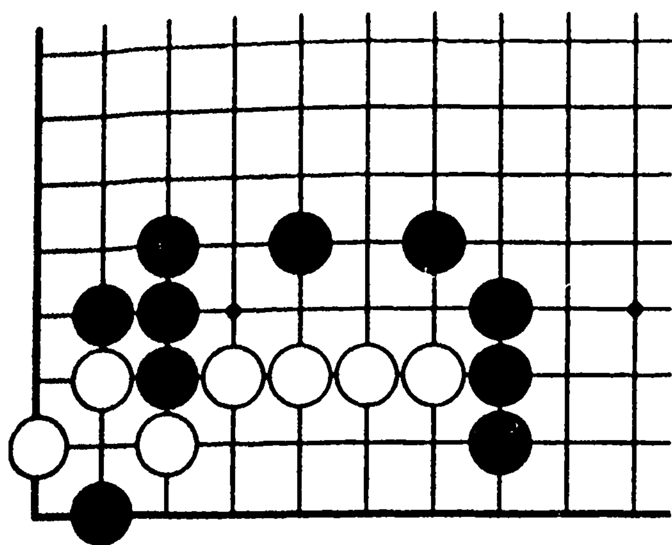
Задача №355. Белые ходят и выживают.

Сделайте двойную угрозу.



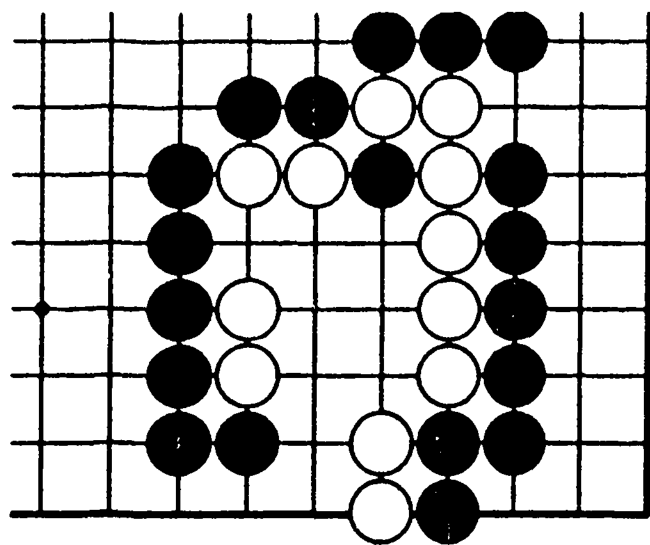
Задача №356. Белые ходят и выживают.

Если вы попытаетесь убить 2 черных камня слишком быстро, вы промахнетесь.



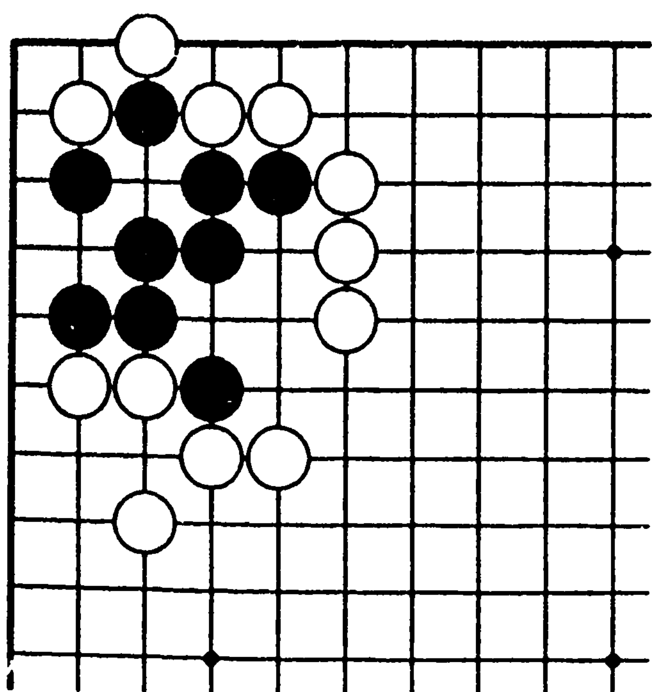
Задача №357. Белые ходят и выживают.

Белые должны отдать два своих камня в углу.



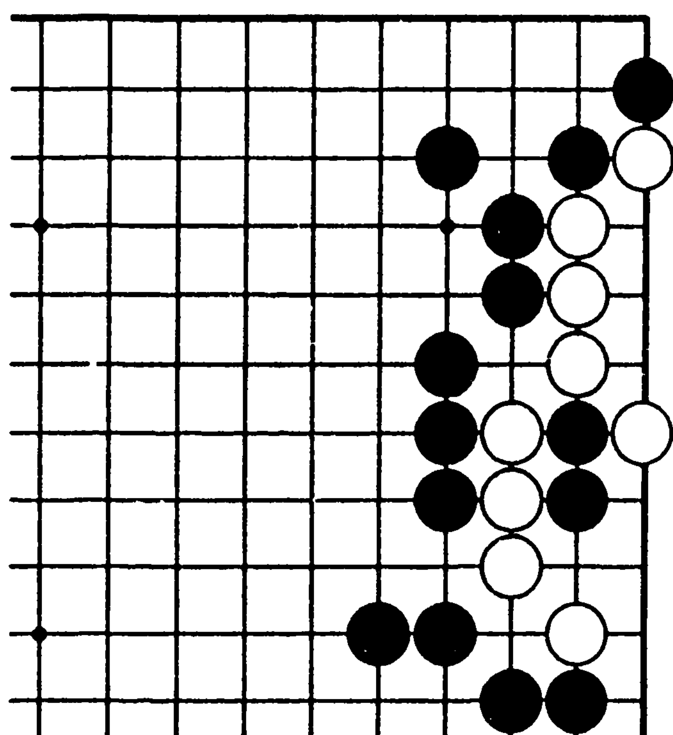
Задача №358. Белые ходят и выживают.

Отдайте 2 камня на стороне.



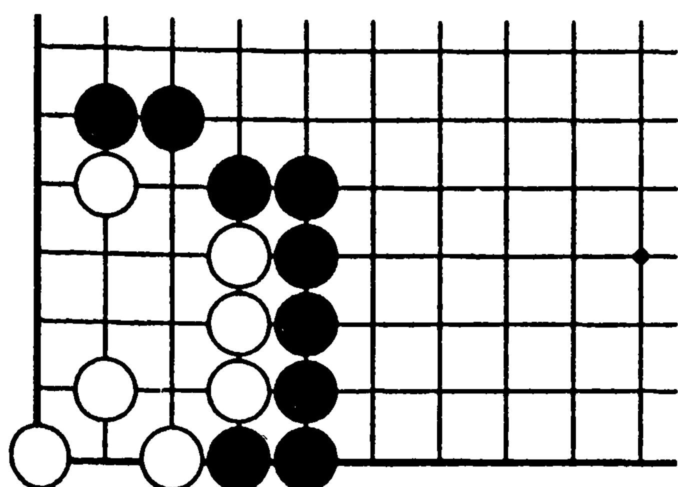
Задача №359. Черные ходят и делают ко.

Единственный способ выжить за черных – ко.



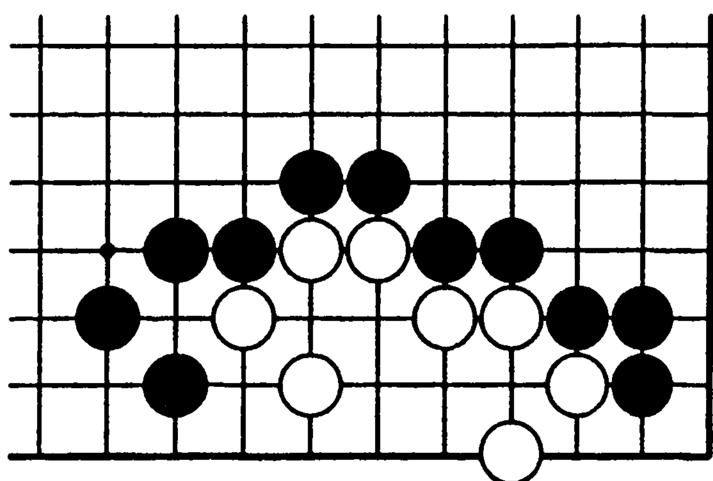
Задача №360. Черные ходят. Белые умирают.

Не позволяйте начаться ко.



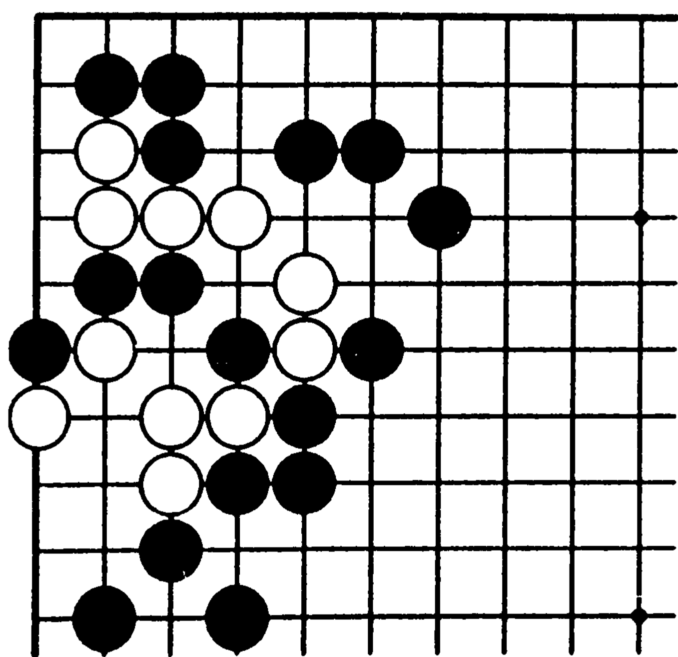
Задача №361. Черные ходят. Белые умирают.

Если вы пойдете в жизненный пункт, вы сможете убить все белые камни.



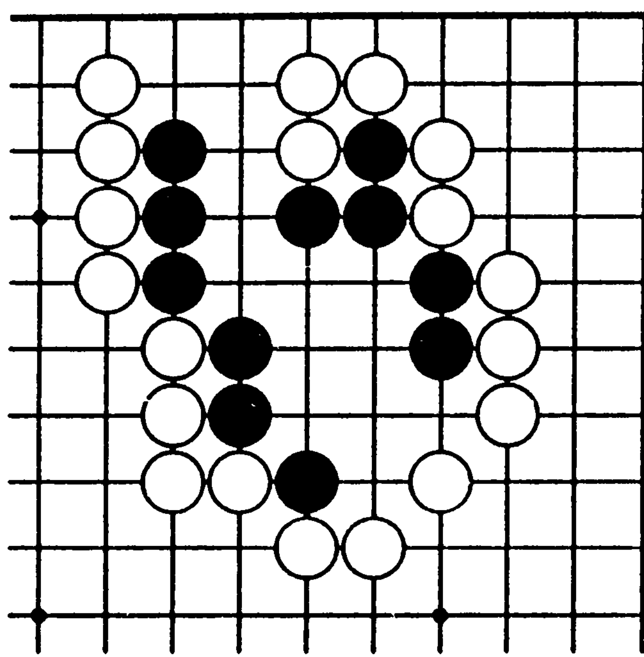
Задача №362. Черные ходят. Белые умирают.

Порядок ходов важен.



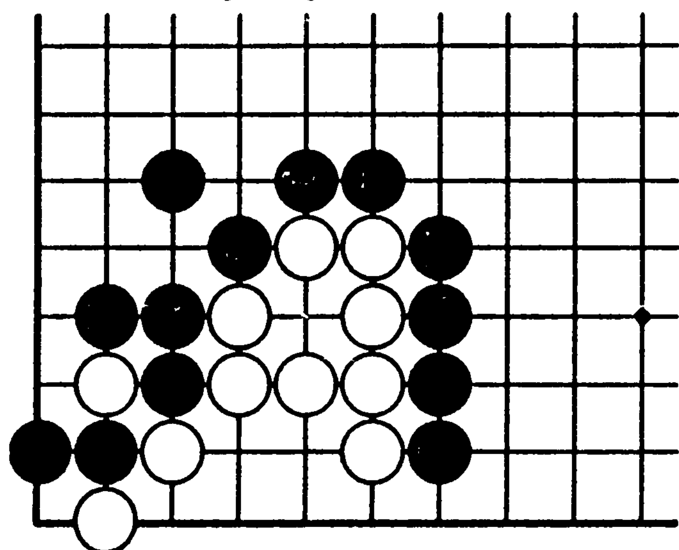
Задача №363. Черные ходят. Белые умирают.

Белым камня внизу нужно сделать дамэдзумари.



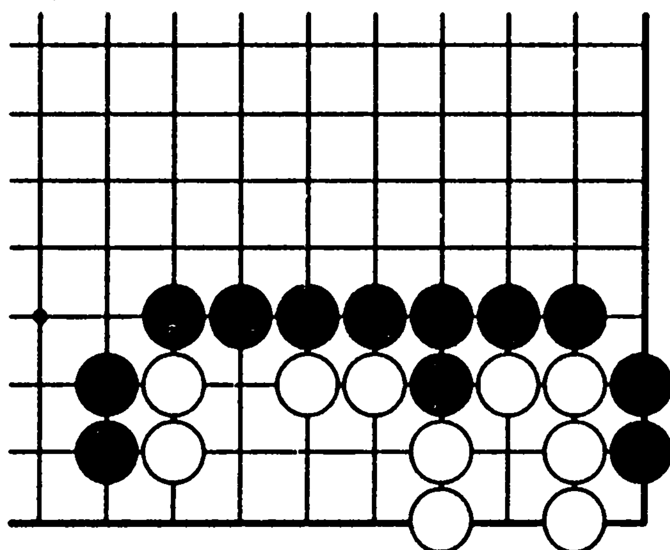
Задача №364. Черные ходят и выживают.

Для построения глазной формы сыграйте в жизненный пункт.



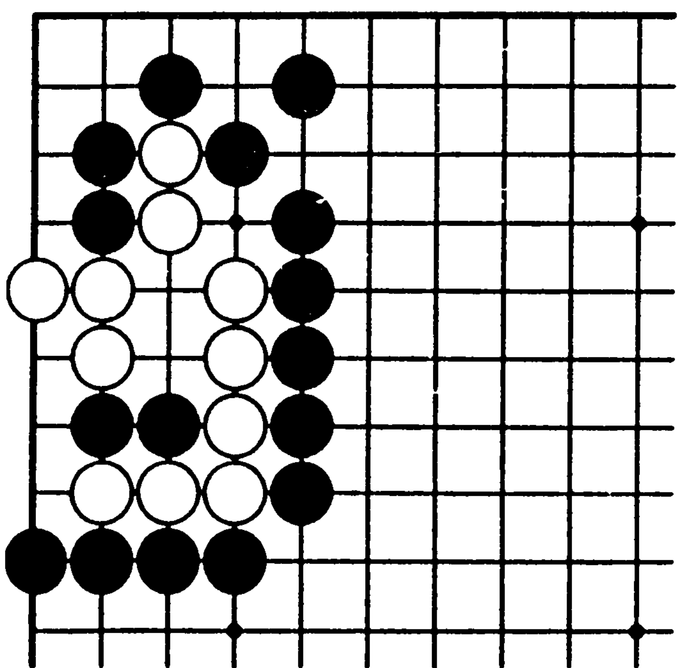
Задача №365. Черные ходят. Белые умирают.

Сделайте белым дамэдзумари.



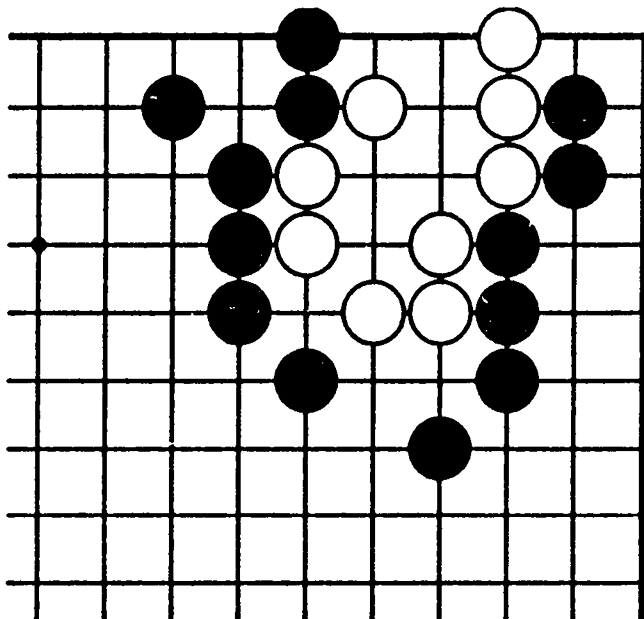
Задача №366. Черные ходят. Белые умирают.

Устройте двум белым камням слева дамэдзумари.



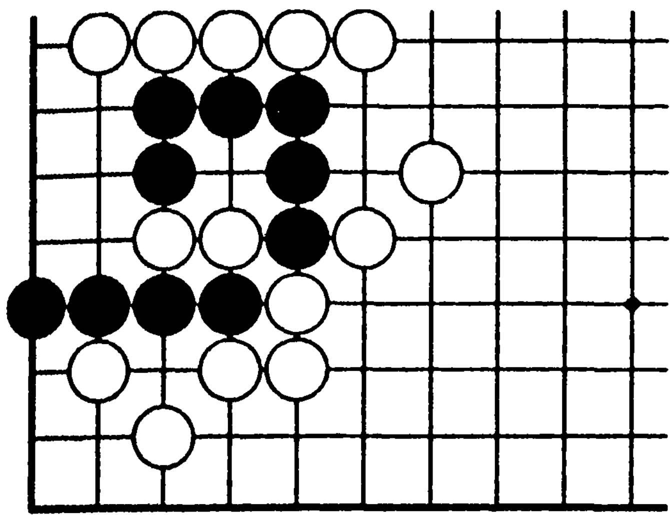
Задача №367. Черные ходят. Белые умирают.

Создайте дамэдзумари.



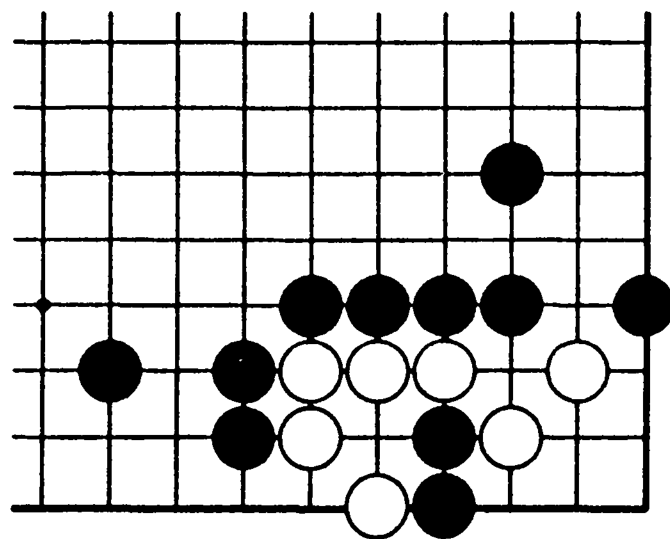
Задача №368. Черные ходят. Белые умирают.

Используйте черный камень на первой линии.



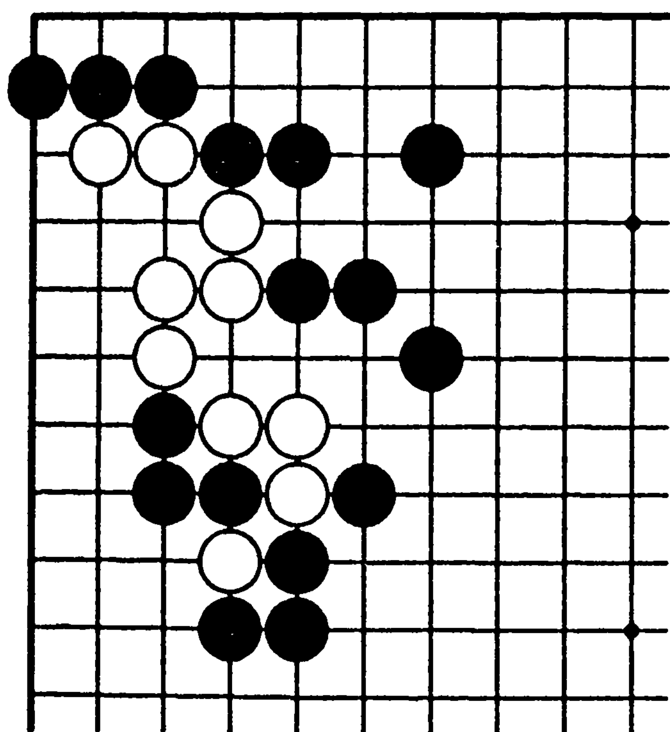
Задача №369. Черные ходят и выживают.

Черные должны быть довольны сэки.



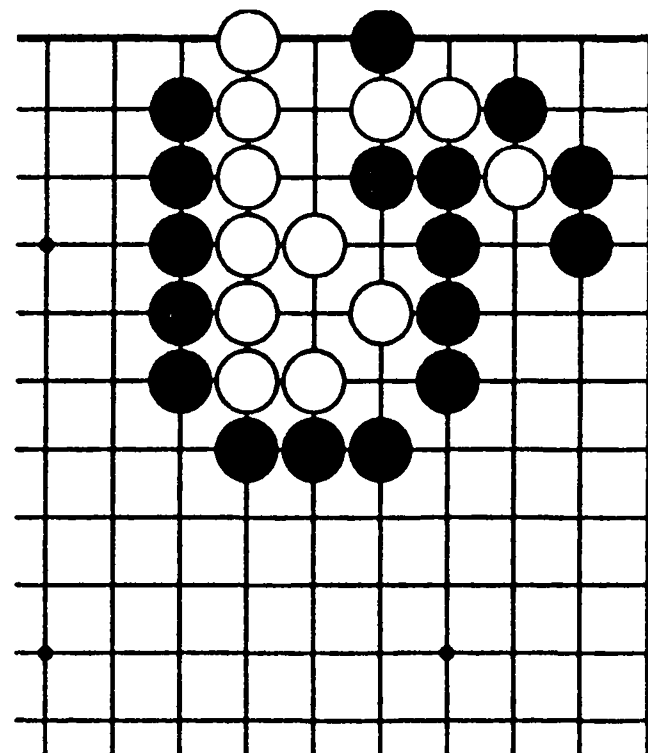
Задача №370. Черные ходят и выживают.

Вы можете убить белых, сделав им дамэдзумари.



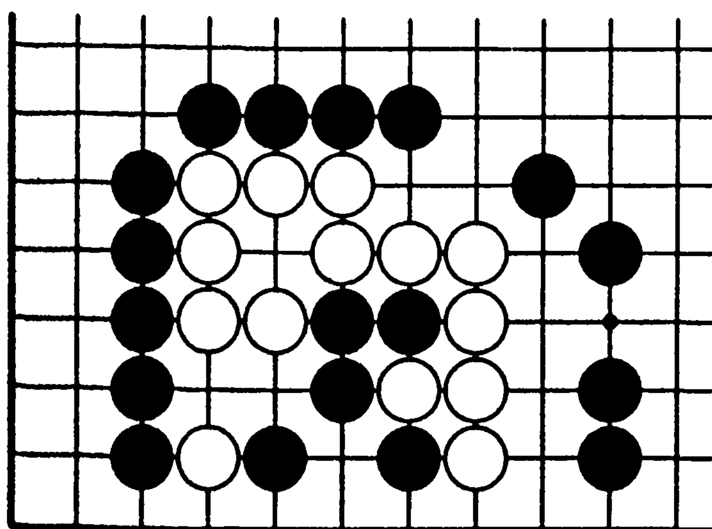
Задача №371. Белые ходят и выживают.

Используйте дамэдзумари у черных.



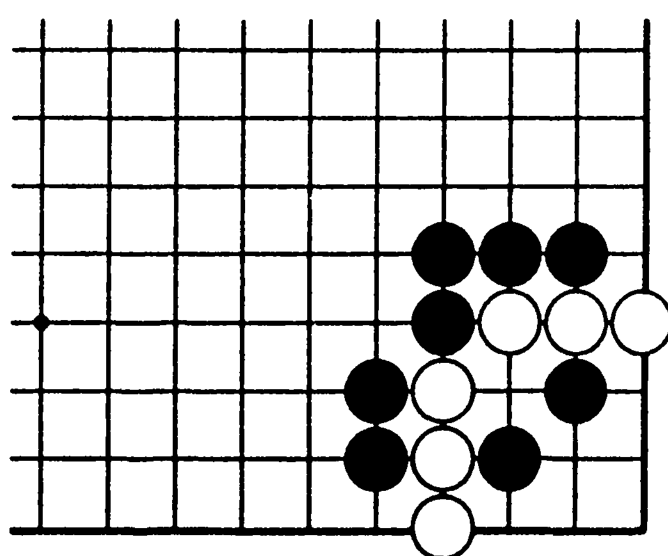
Задача №372. Белые ходят и выживают.

Белые могут выжить благодаря их камню под атари.



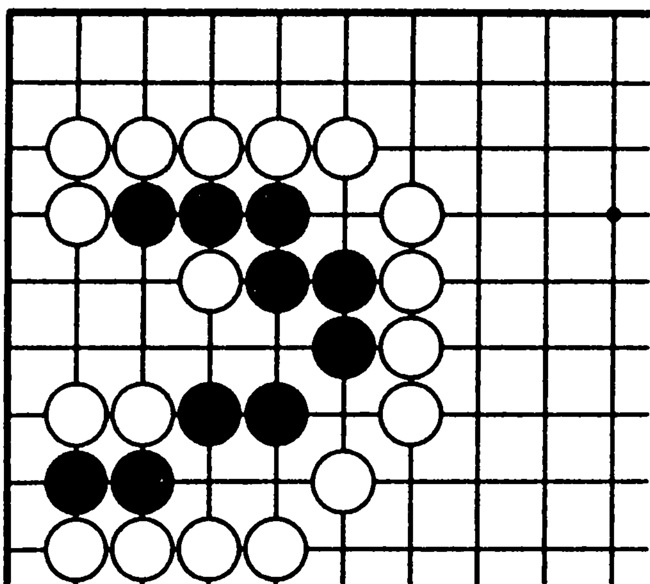
Задача №373. Белые ходят и выживают.

Правильный порядок ходов позволит вам убить несколько камней и построить 2 глаза.



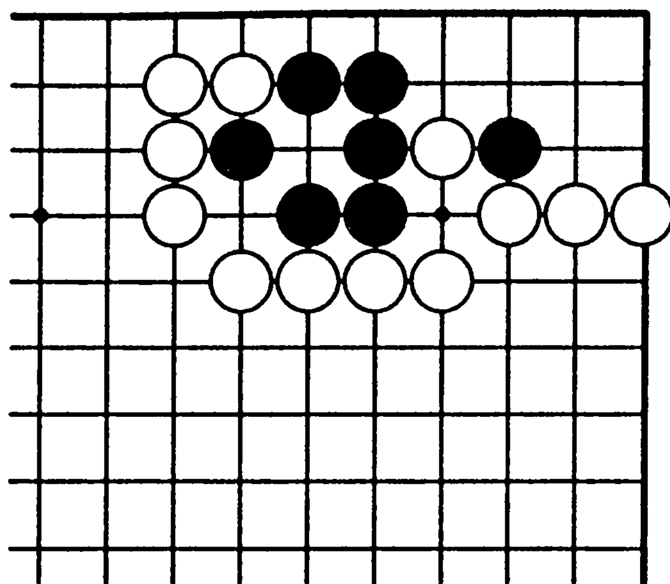
Задача №374. Белые ходят и выживают.

Будьте внимательны и не дайте черным сделать накадэ в углу.



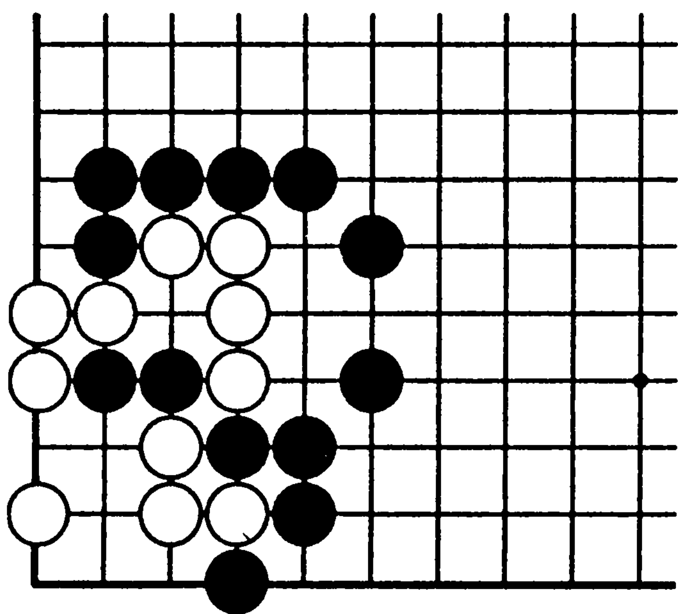
Задача №375. Черные ходят и выживают.

Вы должны найти правильный путь захвата одинокого белого камня.



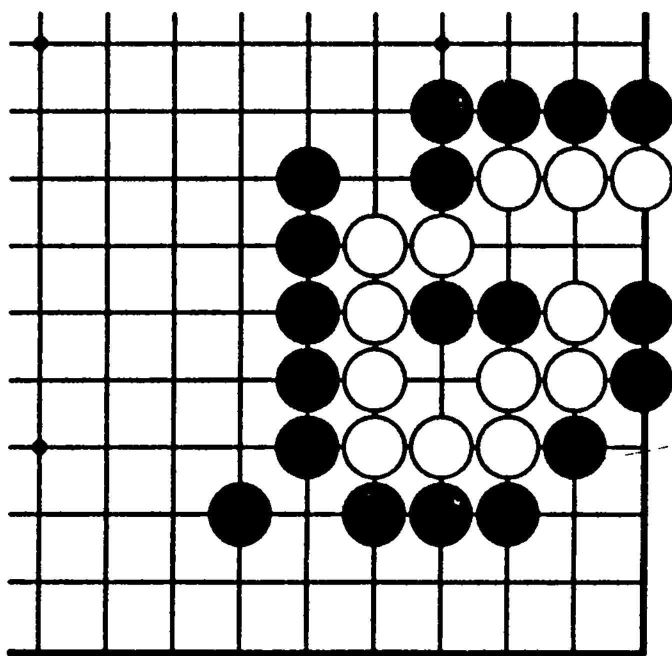
Задача №376. Черные ходят и выживают.

Черный камень в углу нужно использовать правильно.



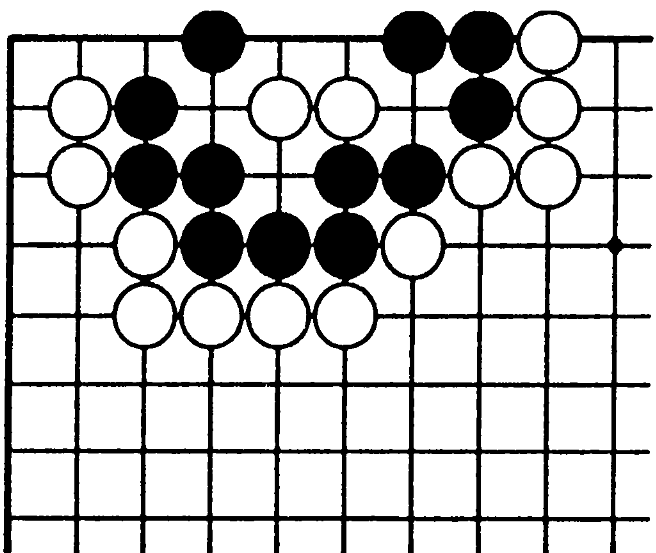
Задача №377. Черные ходят. Белые умирают.

Сделайте дамэдзумари в углу.



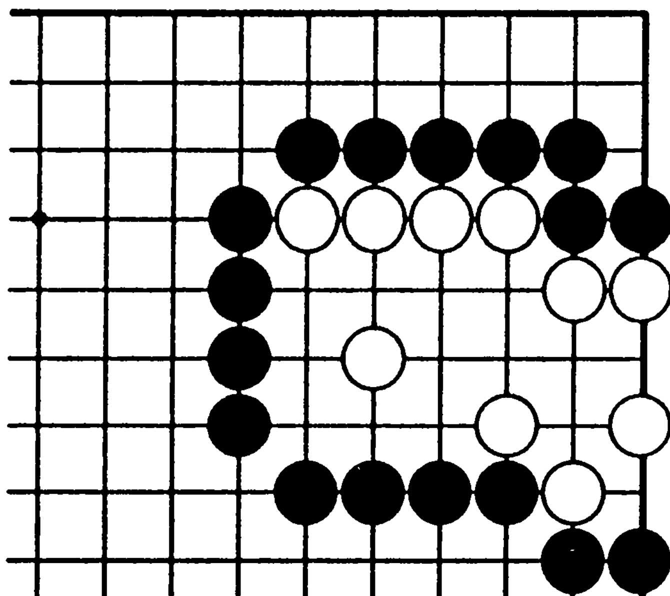
Задача №378. Черные ходят. Белые умирают.

Вы должны отдать камень и тогда сможете убить белых.



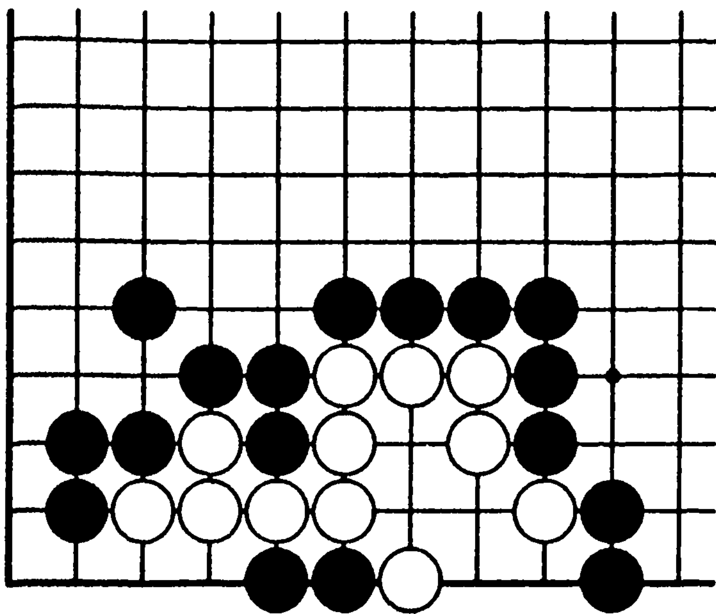
Задача №379. Черные ходят и выживают.

Не дайте белым сделать накадэ; постройте сэки.



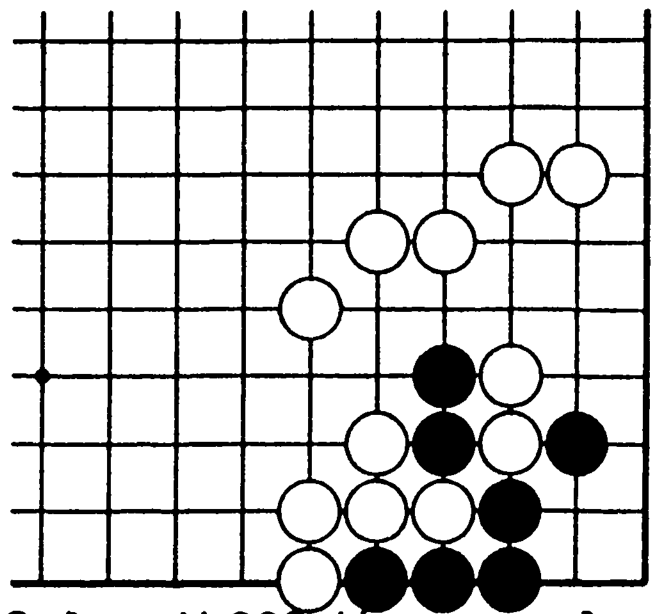
Задача №380. Черные ходят. Белые умирают.

Ударьте в жизненный пункт.



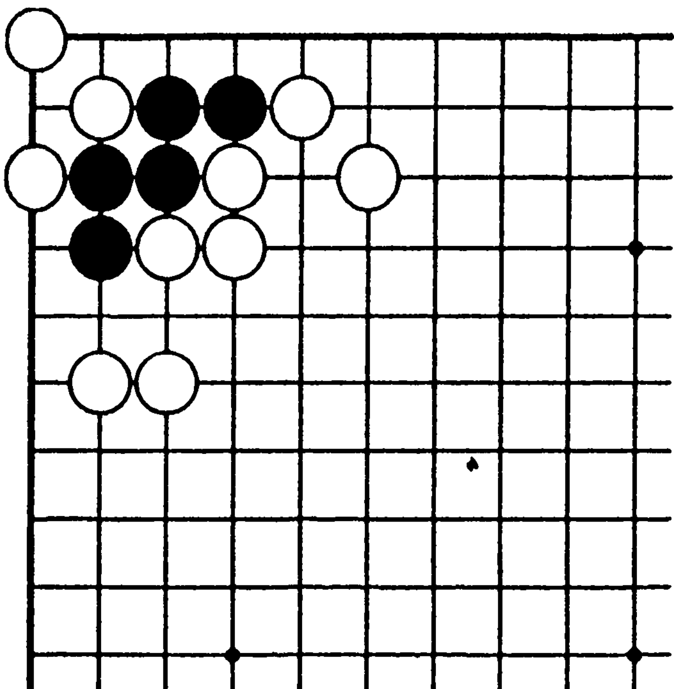
Задача №381. Черные ходят и делают ко.

Сделайте белым дамэдзумари.



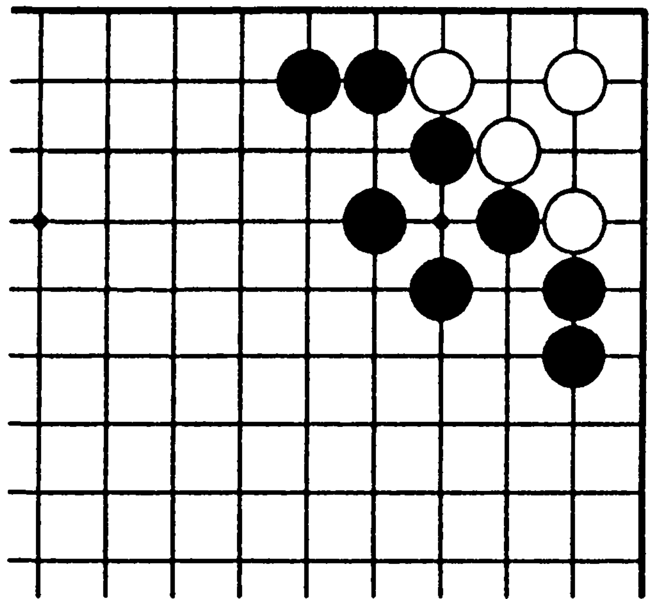
Задача №382. Черные ходят и выживают.

Для обеспечения своим камням жизни, черные должны отдать 2 камня в центре.



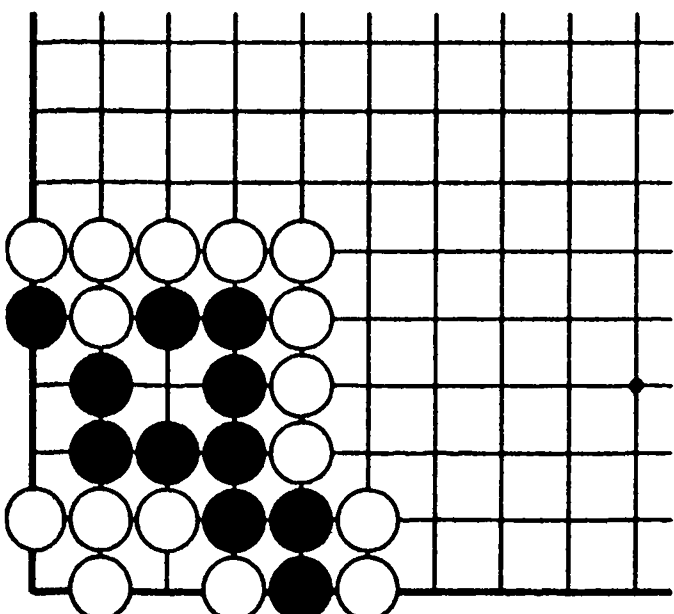
Задача №383. Черные ходят и выживают.

Черные могут создать двойное ко и выжить.



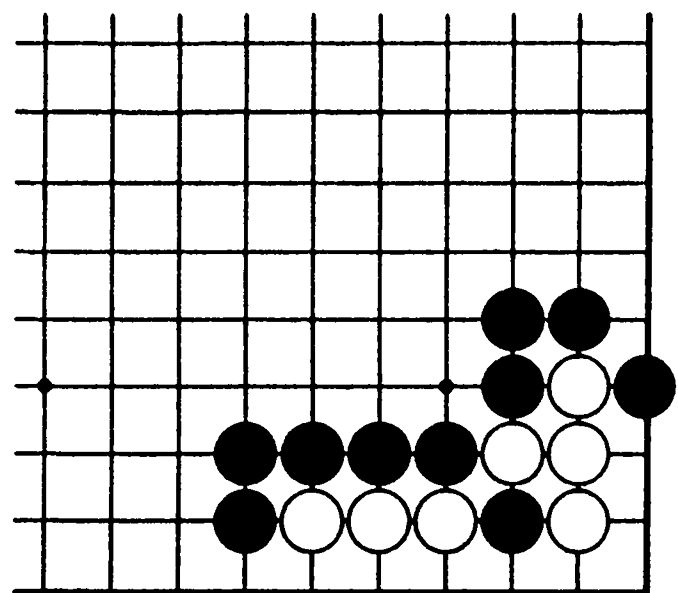
Задача №384. Черные ходят. Белые умирают.

Черные убивают белых посредством двойного ко.



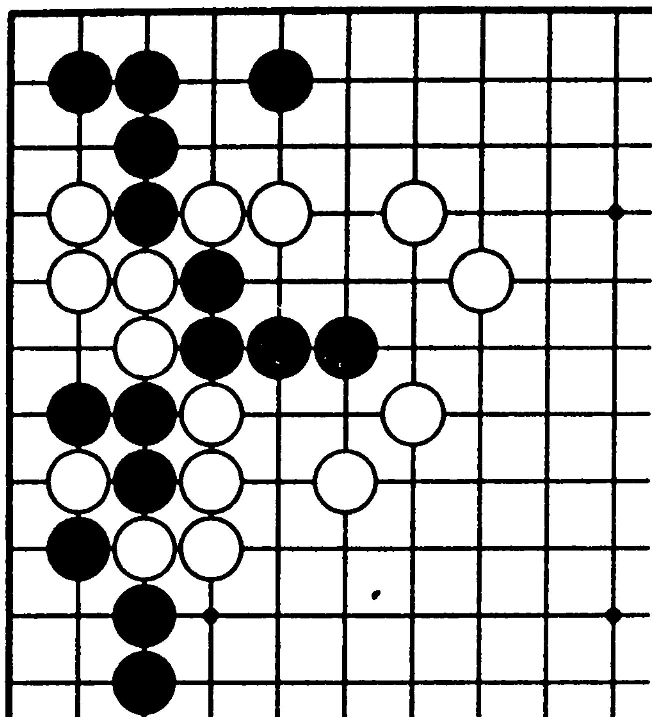
Задача №385. Черные ходят и выживают.

Создавая двойное ко, черные выигрывают сэмэай.



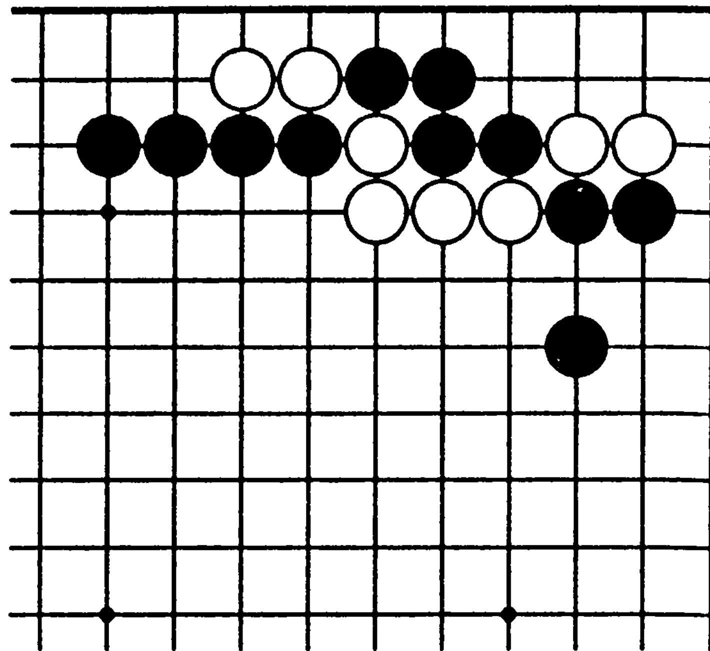
Задача №386. Черные ходят и делают ко.

Черные делают прилипание-ко.



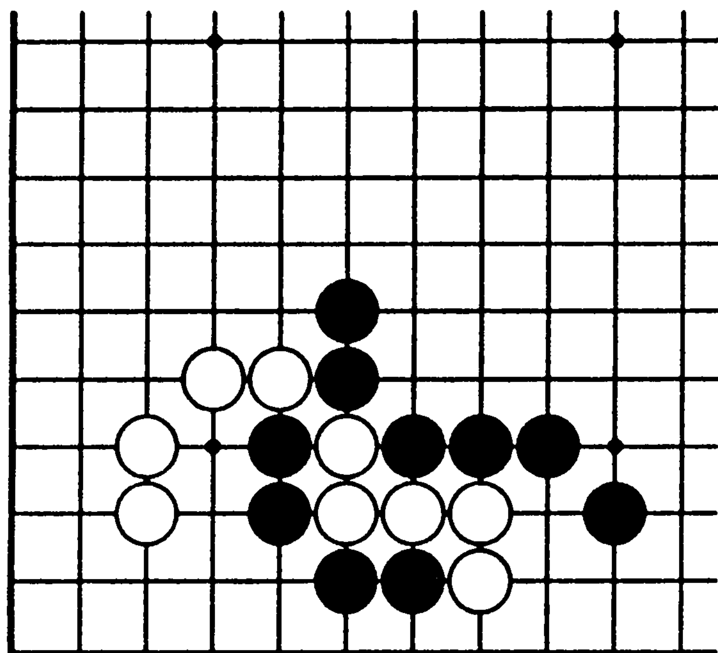
Задача №387. Белые ходят и выигрывают сэмэай.

Хотя количество дамэ у черных и больше, создавая дамэдзумари у 4-х камней белые могут выиграть сэмэай.



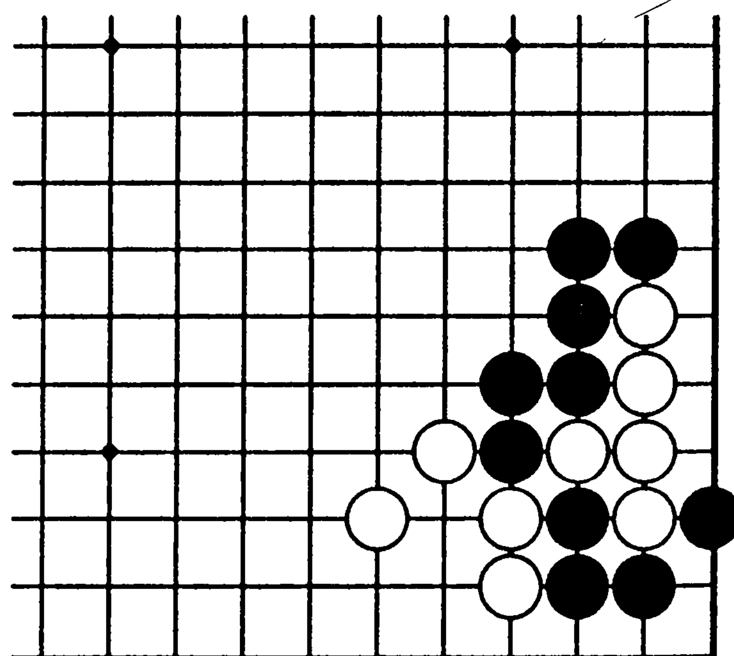
Задача №388. Белые ходят и выигрывают сэмэай.

С какой стороны белые должны атаковать 4 белых камня.



Задача №389. Белые ходят и выигрывают сэмэай.

Белые должны пожертвовать 2 камня.

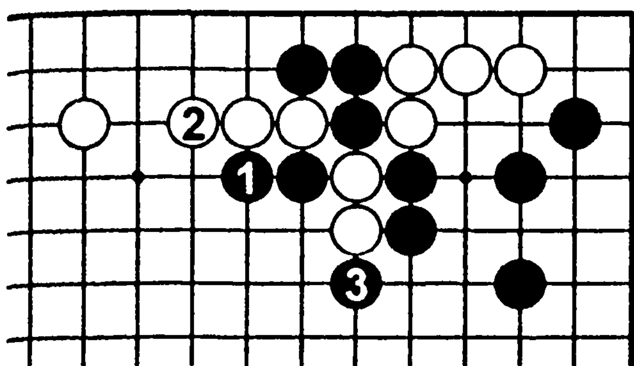


Задача №390. Белые ходят и выигрывают сэмэай.

Ко – это успех за белых здесь.

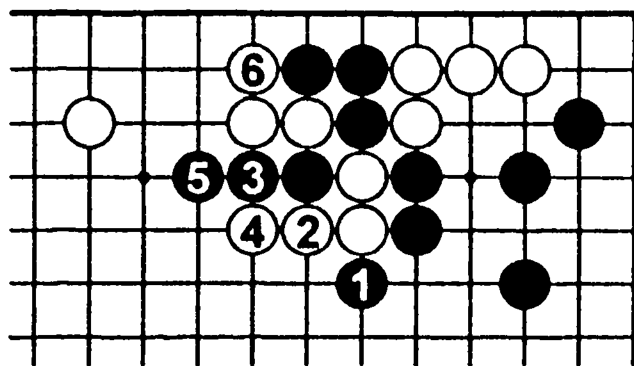
Часть 2. Ответы

1



Правильно

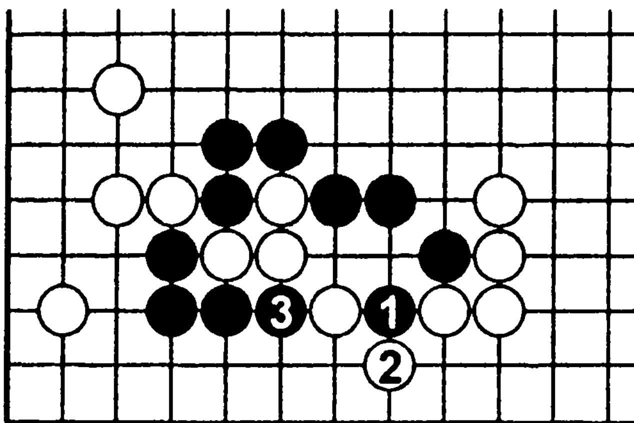
После ❶ пункты ② и ❸ стали миаи и поэтому черные могут забрать одну из двоек в ситё.



Ошибка

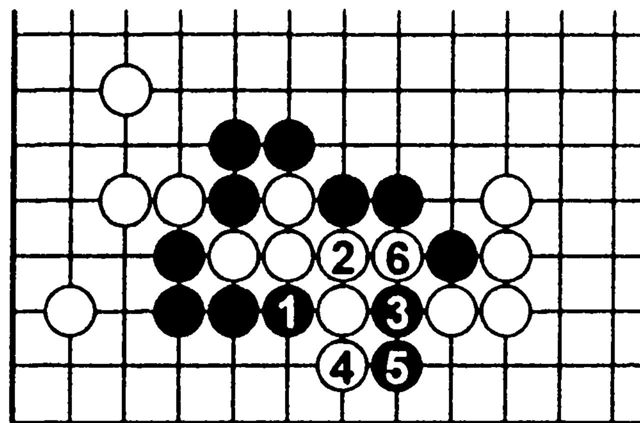
Сделать атари 1-м ходом – ошибка. Черные должны ответить на ④ – ❺, после чего белые играют ⑥. Три черных камня наверху погибают.

2



Правильно

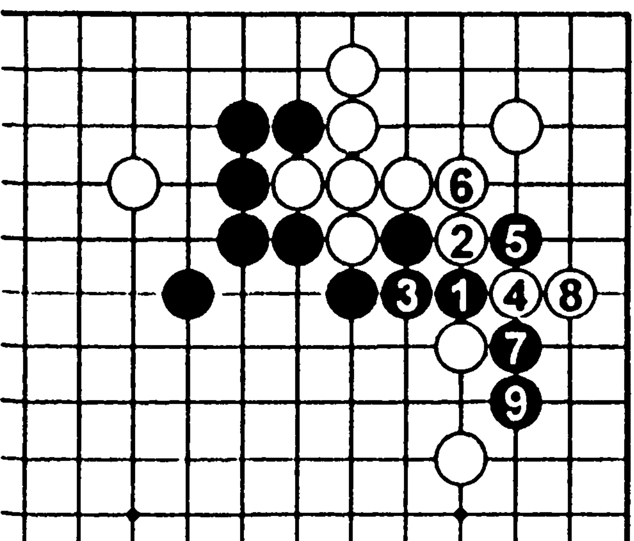
❶ – тэсудзи. Если белые отвечают ②, то черные захватывают три камня ходом ❸.



Ошибка

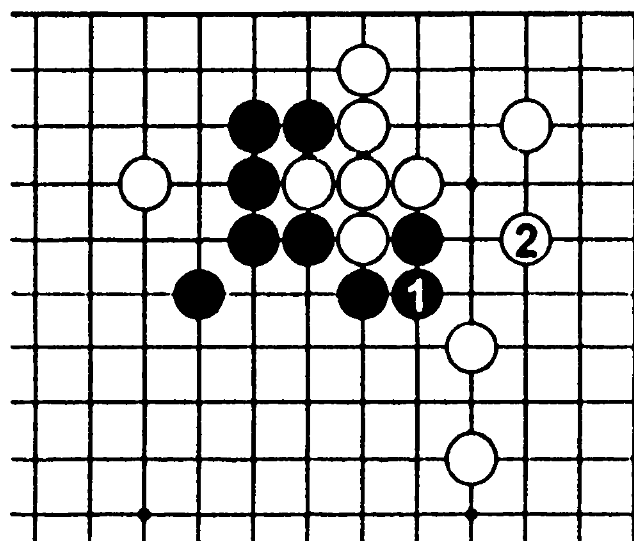
Если черные играют ❶ без подготовки, то белые играют вариант до ⑥ и у черных нет продолжения.

3



Правильно

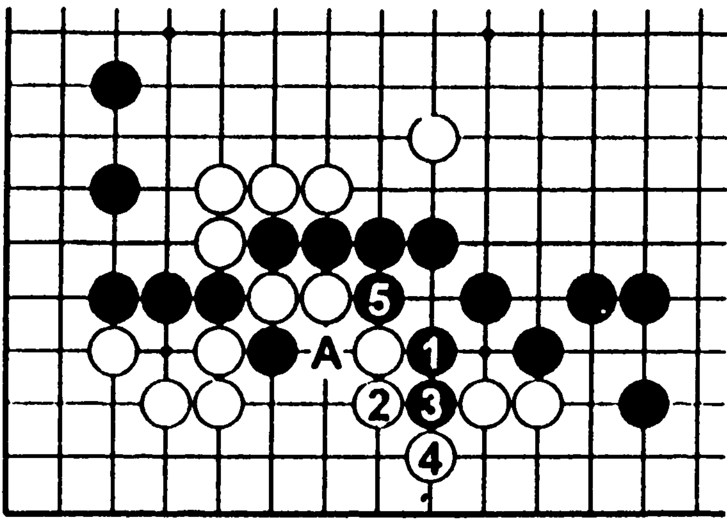
Открытое соединение – ход ❶ правильно. Ходами до ❾ две белые группы надежно разделяются.



Ошибка

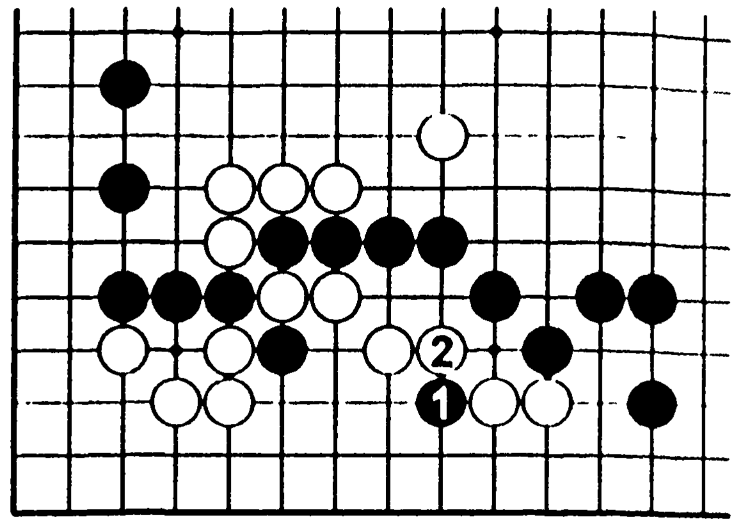
Если черные делают прочное соединение ❶, то белые играют ② и соединяют свои камни справа. Черные ошиблись.

4



Правильно

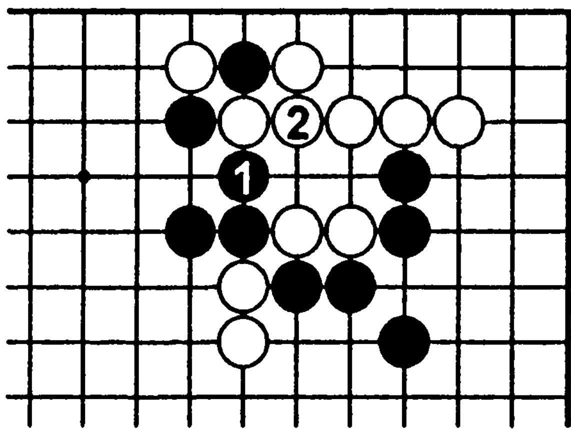
❶ – тэсудзи. Если белые сопротивляются ② и ④, то после ❺ белые должны отдать два камня, находящиеся под атари. Если ② в 3, то ●A.



Ошибка

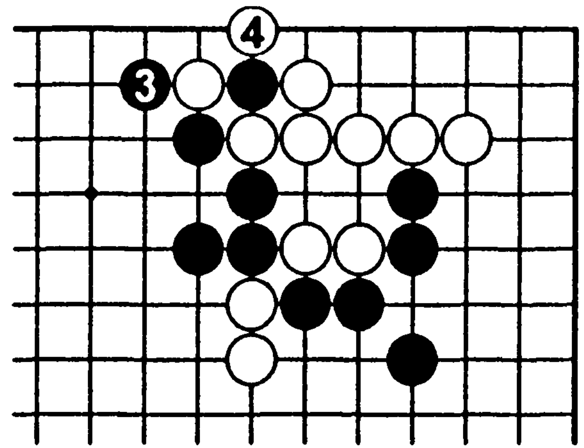
Ход ❶ может показаться тэсудзи, но после ② у черных нет эффективного продолжения.

5



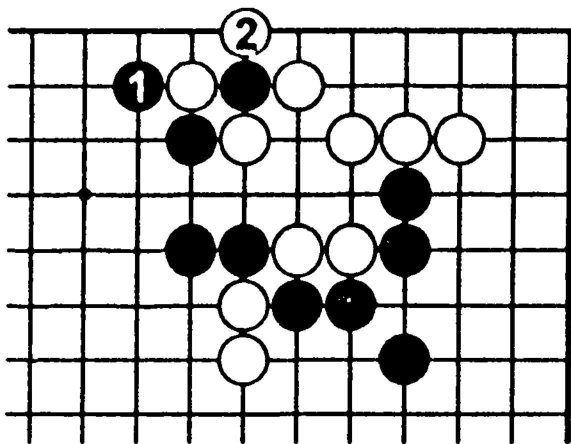
Правильно

Сразу нанести атари ❶ – это правильно. Белые вынуждены соединиться ② после чего –



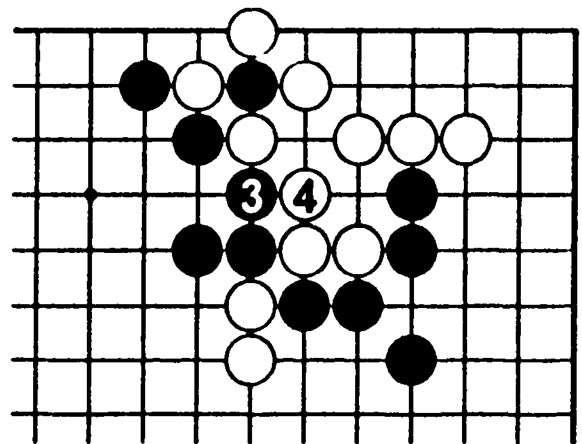
Продолжение

Черные желают атари ❸. Это правильный порядок ходов.



Ошибка

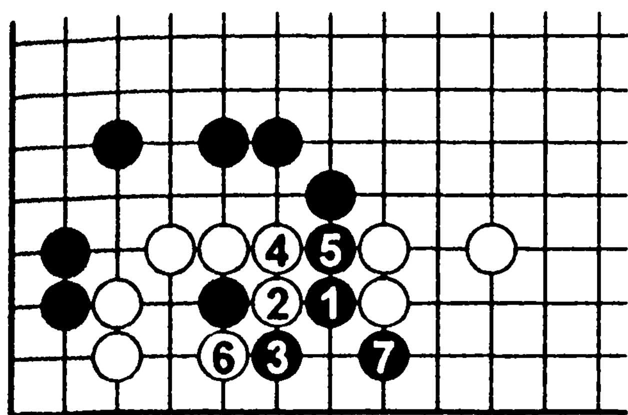
Если черные делают сперва атари ❶, то, конечно, белые собьют ②.



Продолжение

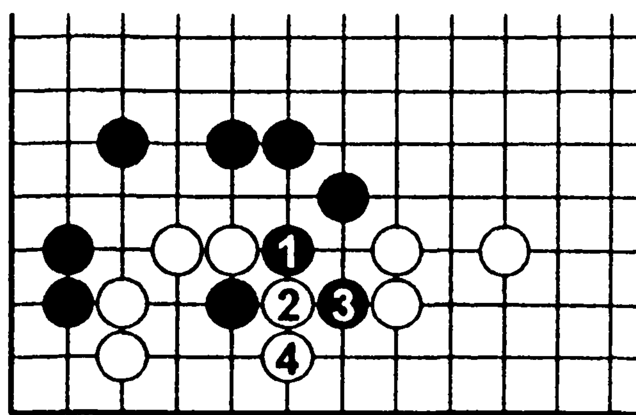
Если теперь черные сыграют ❸, то белые ответят ④ и три черных камня попадут в дамэдзумари. Это намного хуже правильного ответа.

6



Правильно

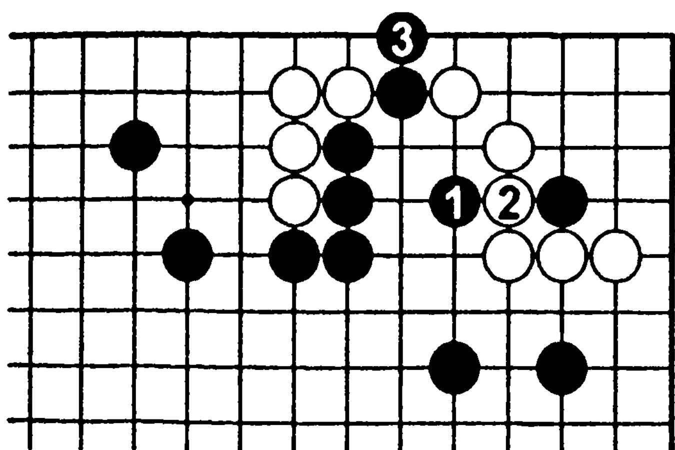
Черные должны прыгуть вниз – сыграть прилипание ❶. Если белые отвечают ②, то следует вариант до ❼. Белые поделены на части.



Ошибка

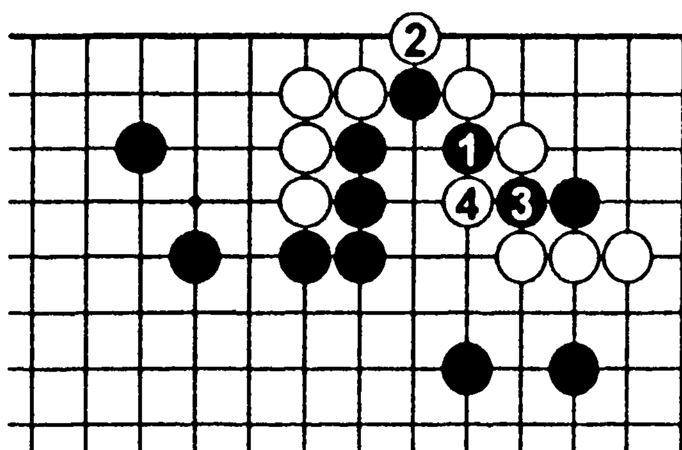
Ход ❶ не работает. Белые отвечают ② и ④ и ходить черным некуда. Группа белых осталась единой.

7



Правильно

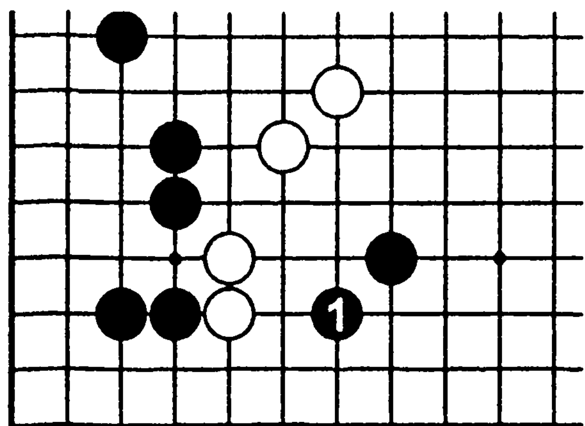
Нодзоки ❶ – ключевой ход. Белые, чтобы не потерять много, вынуждены защититься ②. Теперь черные могут отрезать 4 камня слева ходом ❸.



Ошибка

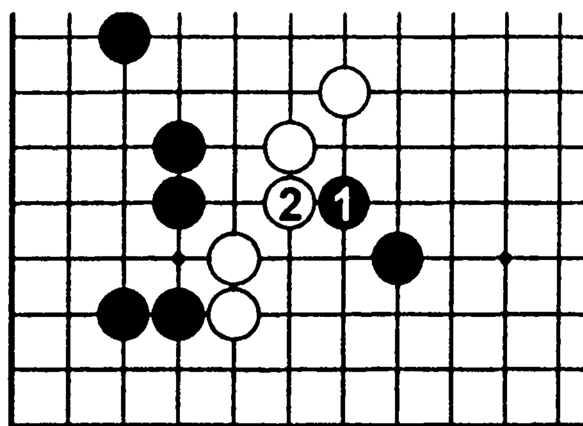
Ход ❶ – промах. Черные могут попробовать в ответ на ② пойти ❸, но после ④ ничего хорошего у черных нет.

8



Правильно

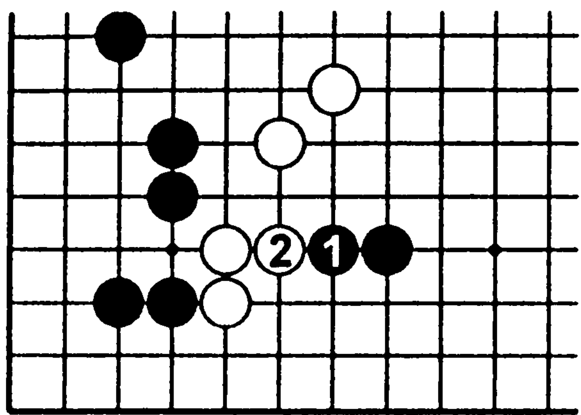
Ход ❶ разрушает базу белой группы и делает своим камням хорошую форму.



Ошибка - 1

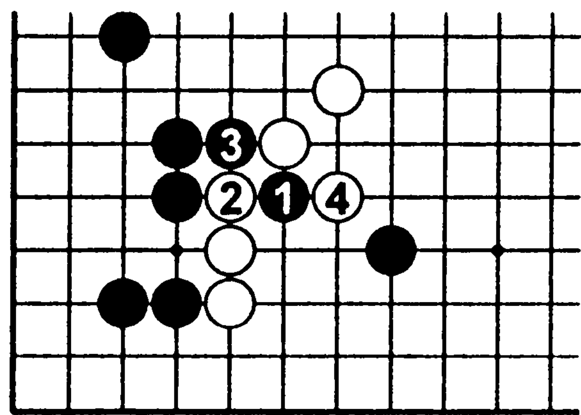
Черные могут попробовать начать атаку ходом ❶, но теперь черные камни тяжелеют и становятся неэффективными.

8



Ошибка - 2

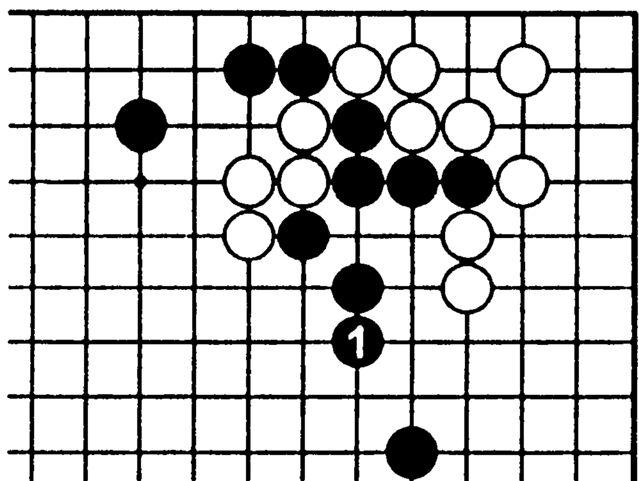
❶ – слишком прямолинейно. После ② черные камни справа становятся тяжелыми и подверженными атаке.



Ошибка - 3

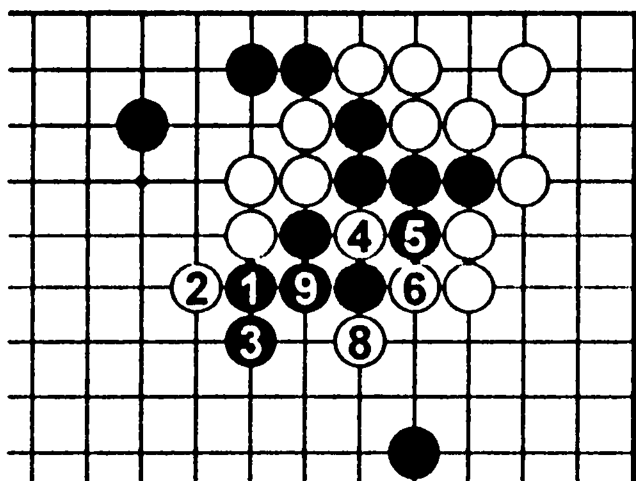
Попытка отделить камни внизу от того, который наверху ходами ❶ и ❸ после ④ оканчивается неудачей. Совершенно ясно, что ❶ в правильном ответе – лучший ход, дающий черным хорошую форму.

9



Правильно

Вытягивание ❶ – ход, защищающий форму черных от разрушения.

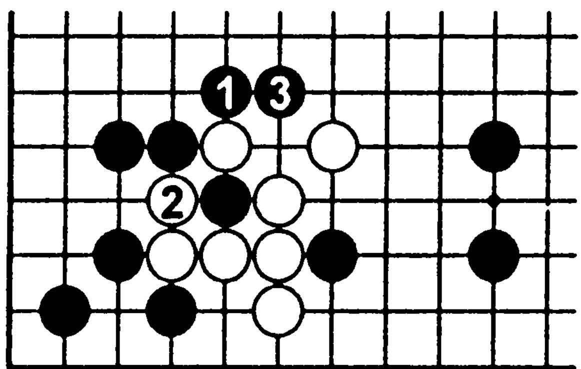


Ошибка

❼ соединяются в ④

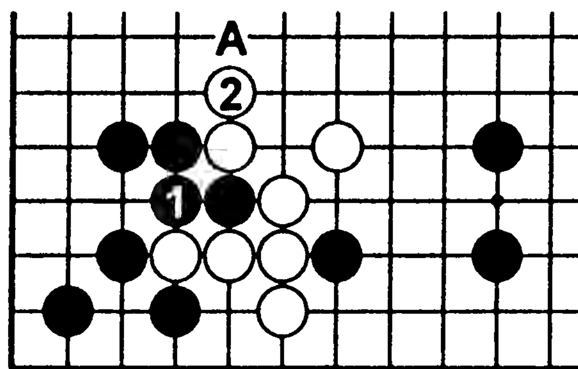
Если черные попытаются атаковать белые камни ходом ❶, белые вызовут обмен ② – ❸, а затем ходами до ⑧ превращают группу черных в бесформенную кучу камней.

10



Правильно

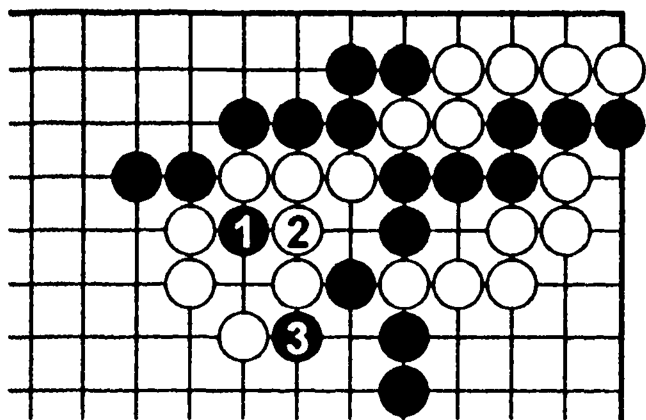
Камень под атари – не важен. Черные сами делают атари ❶ и продолжают атаку белых ходом ❸.



Ошибка

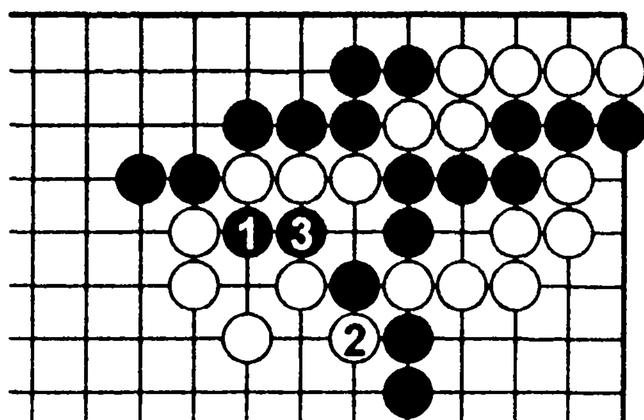
Если черные спасают свой камень ходом ❶, то белые играют ② или ○A и проблем с этой группой у них не будет.

11



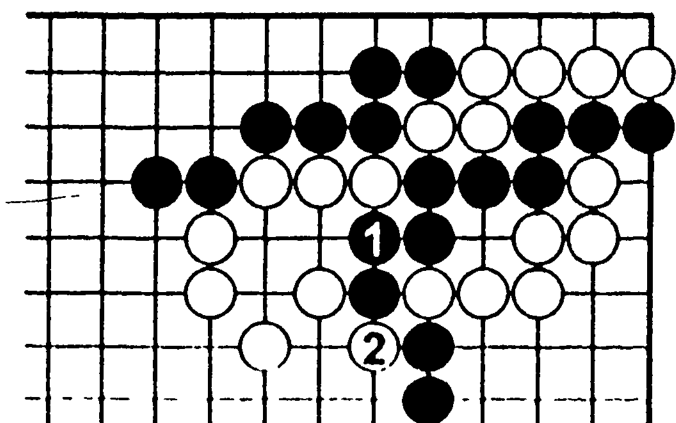
Правильно - 1

Черные должны разрезать ❶. Если белые отвечают ②, то черные играют ❸, выходя в центр. Белые не могут отрезать семь камней из-за дамэдзумари.



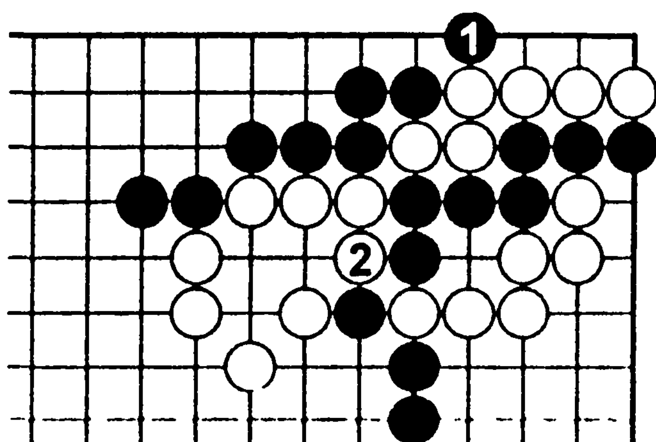
Правильно - 2

Если белые отрежут снаружи – ②, то ходом ❸ черные захватят три камня.



Ошибка - 1

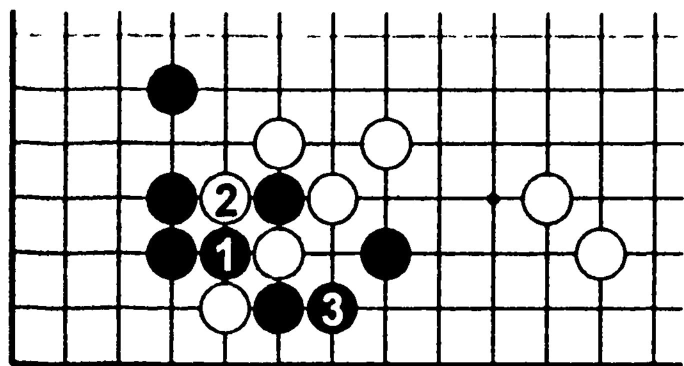
Если черные просто соединятся ❶, то белые разрежут ② и черные погибнут.



Ошибка - 2

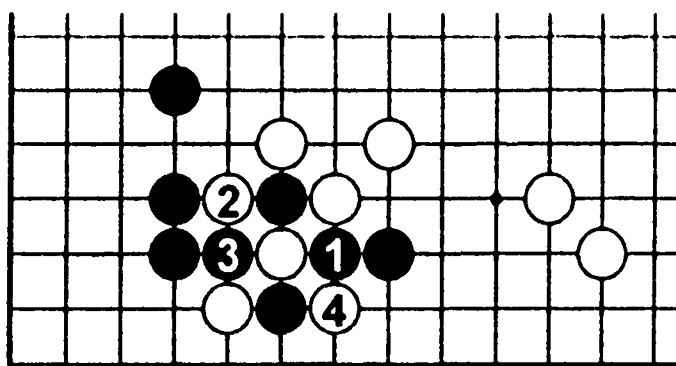
❶ – напрасный ход. После ② становится ясно, что черные не могут выиграть сэмэай.

12



Правильно

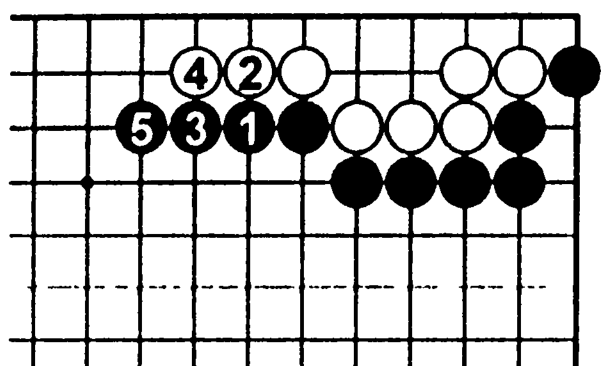
Ход ❶ позволяет черным соединиться без проблем.



Ошибка

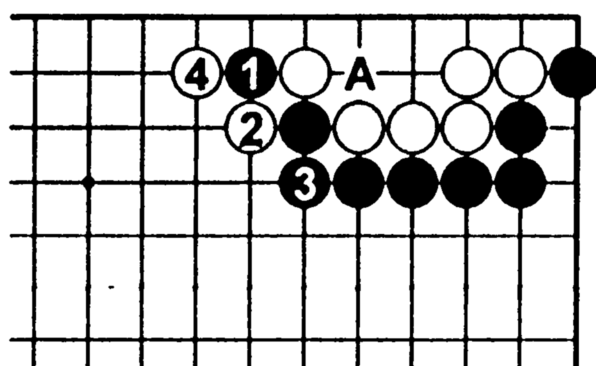
Если черные сыграют с другой стороны, то белые после ② и ④ добьются ко.

13



Правильно

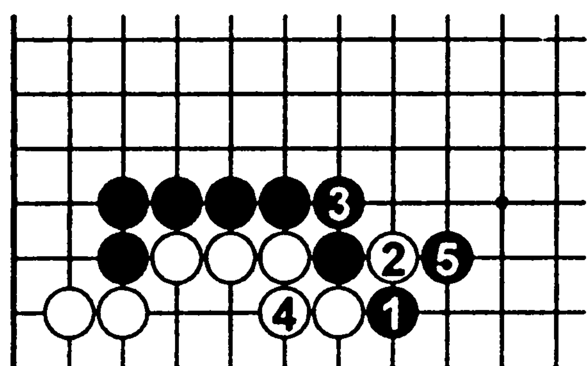
Вытягивание ❶ – правильный ход. Черные получат преимущество после того как ходами ❸ и ❺ заставят белых дальше протянуться по 2-й линии.



Ошибка

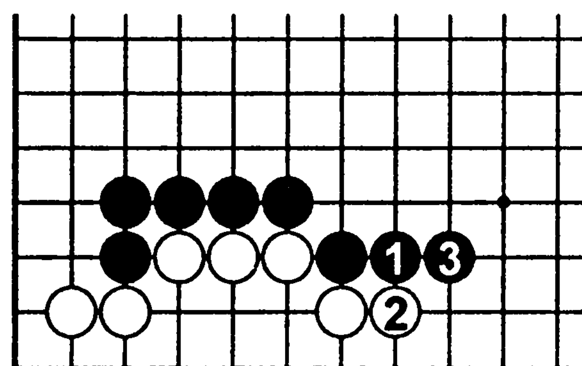
Попытка прижать белых к углу – неоправданна. Белые легко вырываются ② и ④. Имейте в виду, что ●A не работает.

14



Правильно

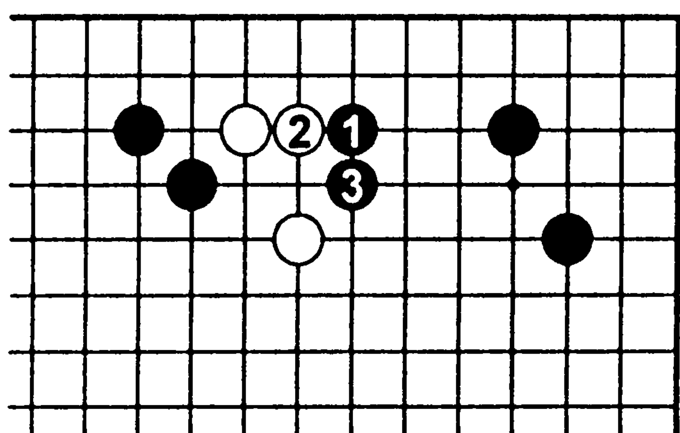
❶ – правильно. Белые должны вернуться и соединиться ④. В конце черные ловят камень ② в ситё, зажимая белых в углу.



Ошибка

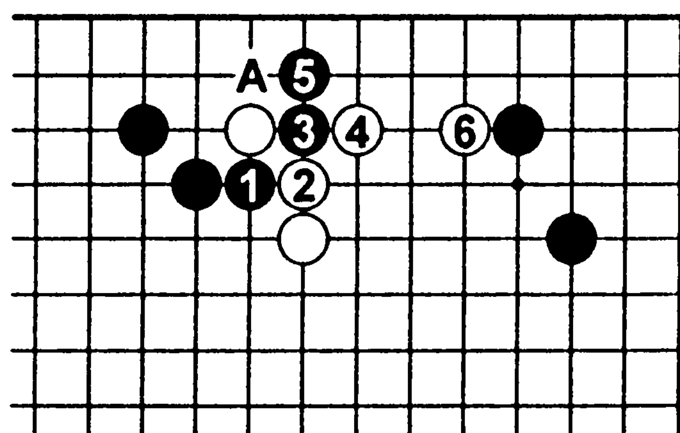
В этой позиции вытягивание ❶ и ❸ пассивно. Черным не удалось полностью использовать слабость формы белых.

15



Правильно

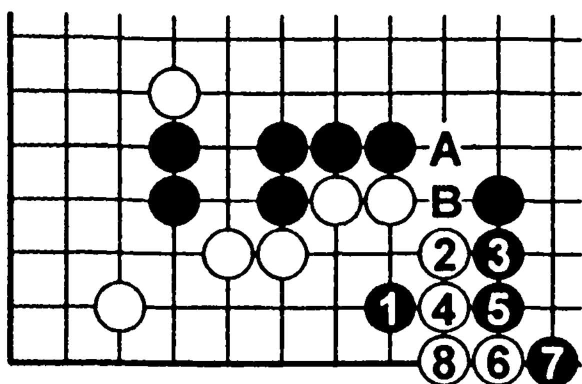
Распространение ❶ лишает белых базы и в то же время увеличивает территорию черных.



Ошибка

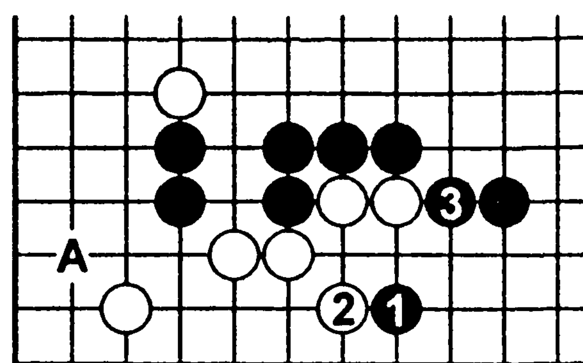
Вариант до ❺ позволяет черным убить камень, но ход ⑥ ставит перед черными дилемму. Если они заберут камень ходом ● A, то потеряют угол, а если защитят угол, то после ○A потеряют два камня.

16



Правильно - 1

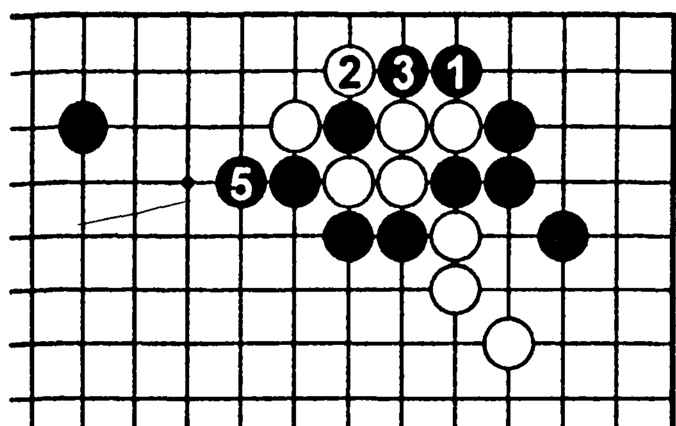
❶ – жизненный пункт. Несмотря на то, что белые могут захватить этот камень, они оказываются запечатанными слева. Позднее черные могут сыграть ●A или ●B в сэнтэ.



Правильно - 2

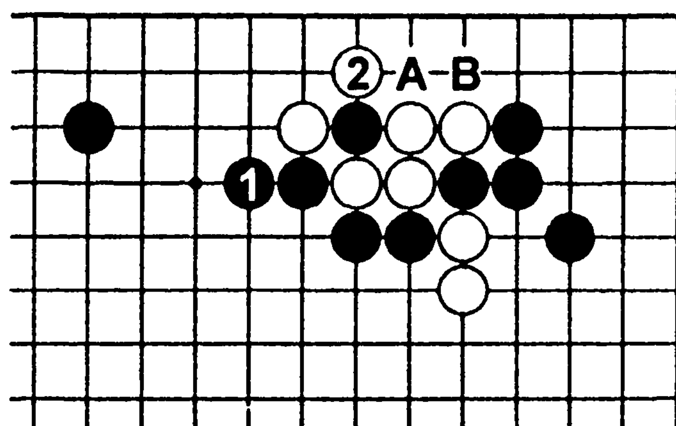
Если на ❶ белые ответят ②, то черные сыграют ❸ и белые снова окажутся запечатанными. В дальнейшем у черных есть угроза углу ●A.

17



Правильно

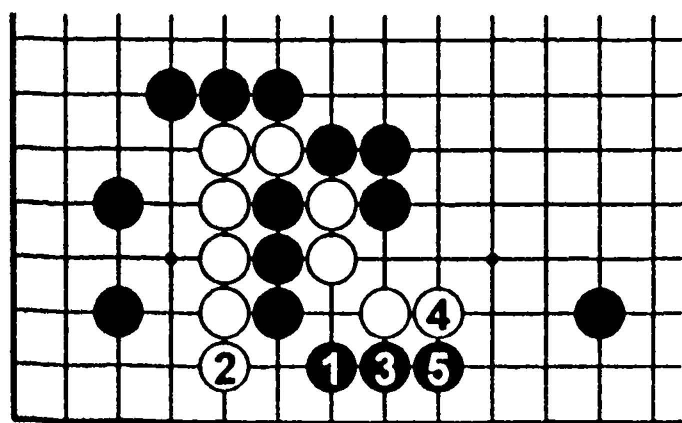
Атари черных ❶ и ❸, а затем ход ❺ убивают белых. Ход ② в 3 ведет к немедленной гибели.



Ошибка

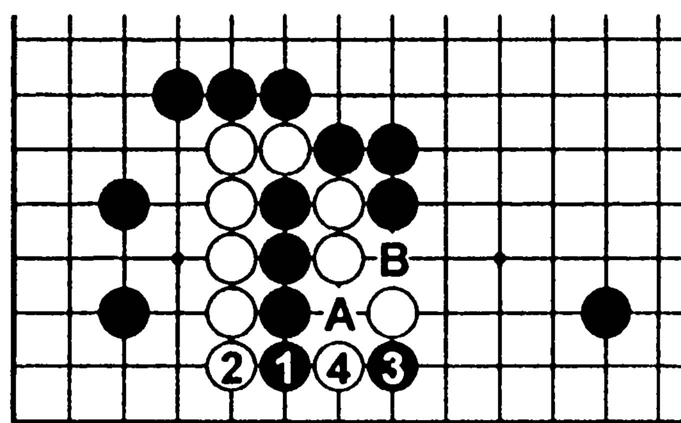
Если черные играют ❶, то белые выживут после того как собьют ②. Если ❶ в A, ○B и должны защитить свой камень, позволяя белым легко выжить.

18



Правильно

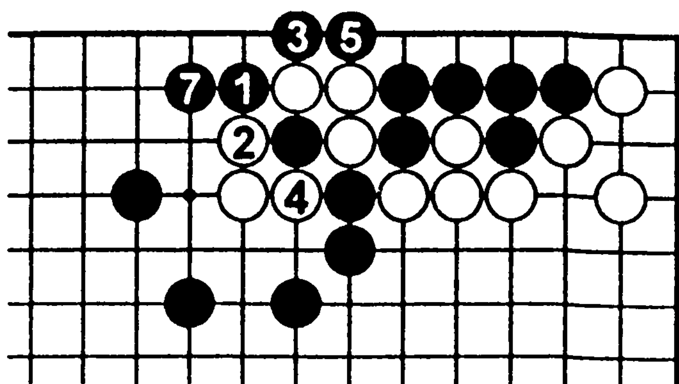
Косуми ❶ дает черным возможность соединиться с камни справа. Если ② в 3, то ❷ и черные соединятся слева.



Ошибка

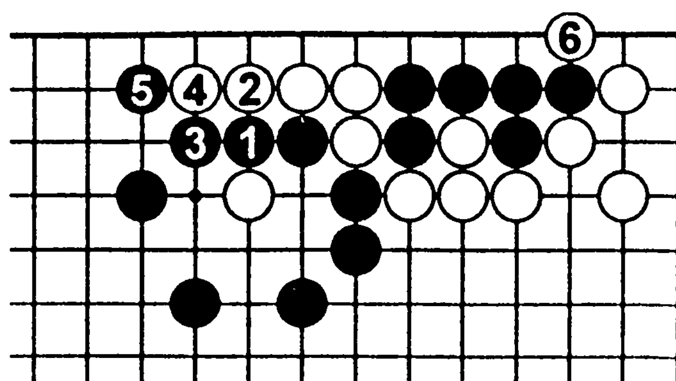
Ход ❶ позволяет черным убить 4 камня ходами ② и ④. Если ❶ в A, то белые ответят ○B и черным не убежать

19



Правильно

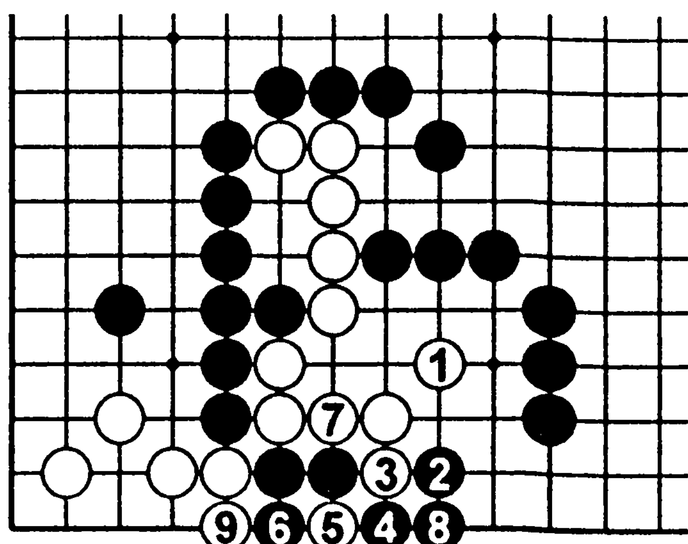
Черные делают сжатие ходами ❶, ❸ и ❺, а затем оттягиваются ❼. Белым бежать некуда.



Ошибка

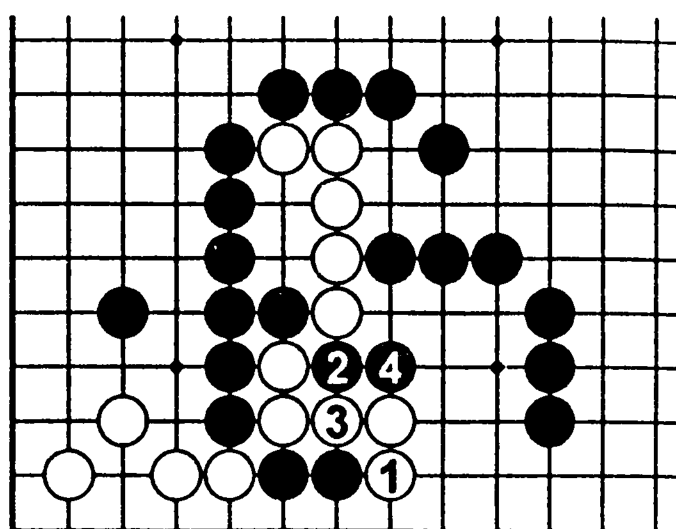
Если черные спасут один камень ходами до ❺, то они потеряют шестерку справа после ⑥.

20



Правильно

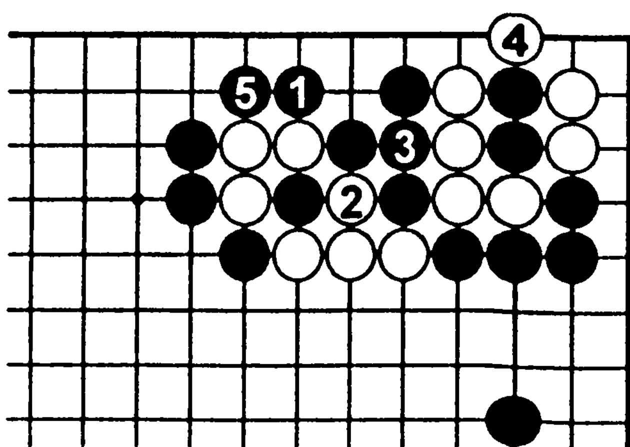
① – ход, спасающий все камни. Если после ⑨ черные сыграют ❺, то они потеряют все камни на стороне.



Ошибка

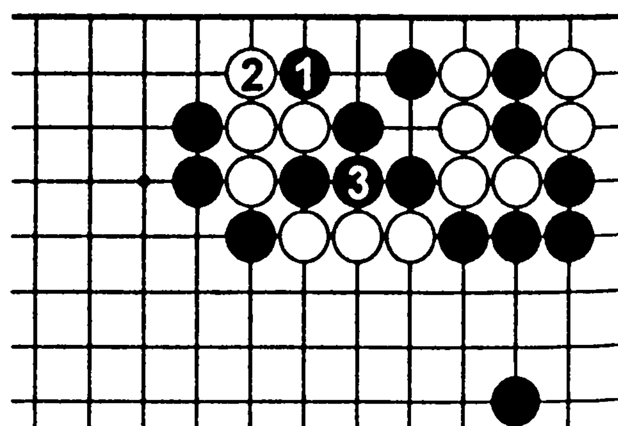
Белые ходом ① убивают два камня внизу, но теряют пять наверху.

21



Правильно - 1

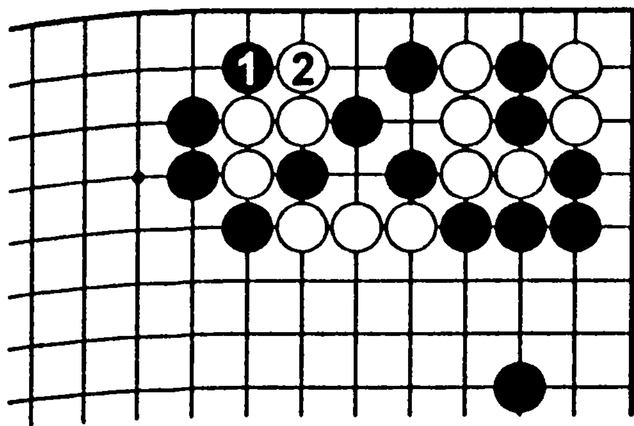
Черные должны дать атари ❶. Если белые собьют ②, то черные сыграют ❸ и ❺, соединяясь и строя хорошую форму.



Правильно - 2

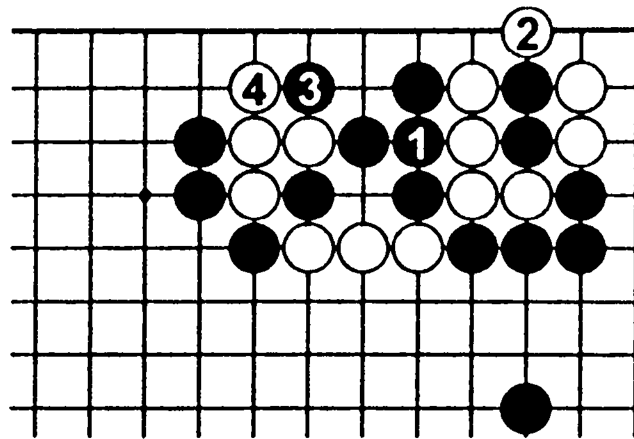
Если белые сопротивляются ②, то черные соединяются ❸, так что белые теряют четыре камня наверху.

21



Ошибка - 1

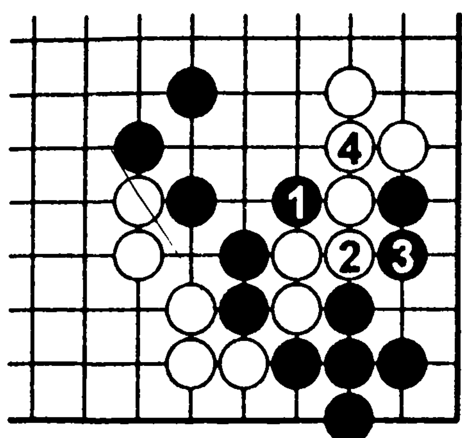
Такой ход ❶ ведет к потере 4-х черных камней после ②.



Ошибка - 2

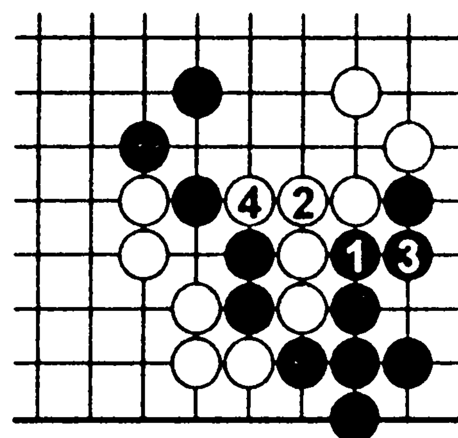
Если черные сначала дадут атари ❶, а затем сыграют ❸, то белые пойдут ④ и черные потеряют камни наверху.

22



Правильно

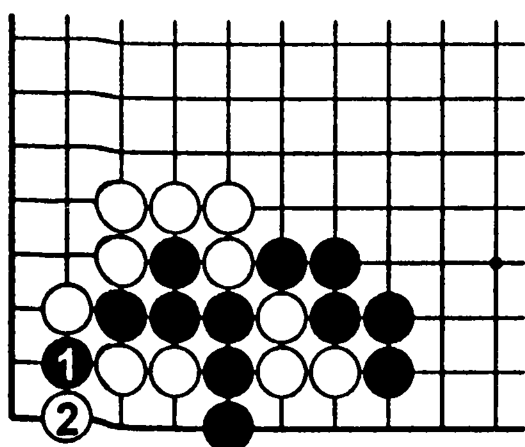
❶ и ❸ дают черным возможность выжить в углу в сэнтэ.



Ошибка

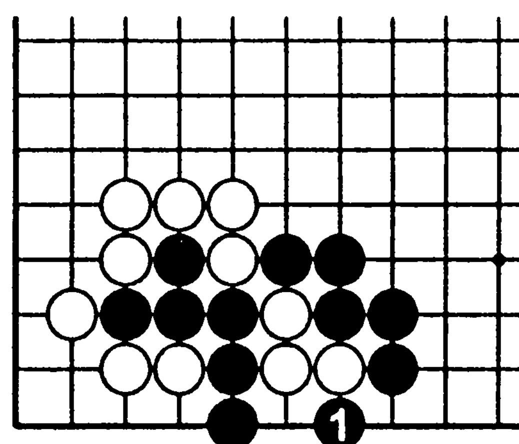
Если черные сделлают атари с другой стороны, то они выживут после ❸, но белые ходом ④ заберут два камня.

23



Правильно

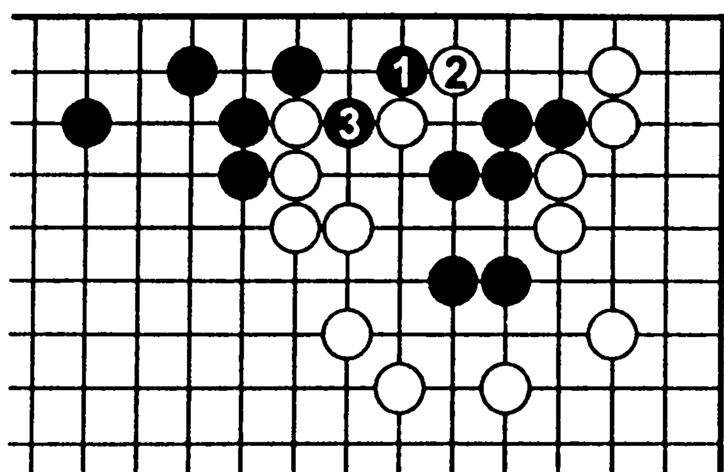
Черные жертвуют камень ❶. Белые должны ответить ② и черные играют в другом месте, потому что добивать три камня белых им нет нужды.



Ошибка

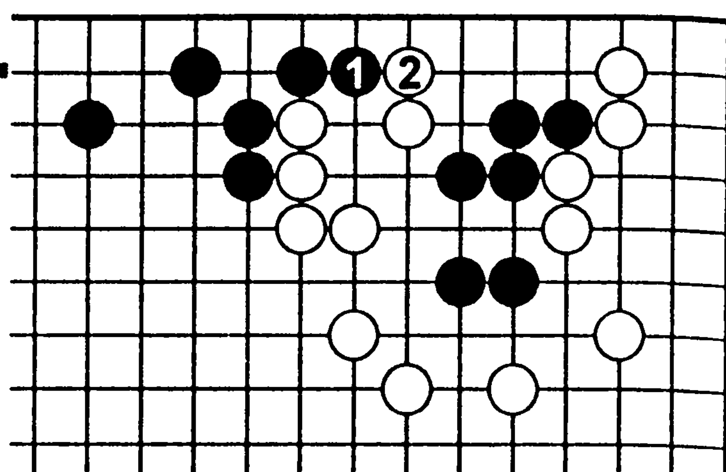
Если черные просто нападут ❶, то теперь белые могут играть в другом месте, так что черные потеряли сэнтэ.

24



Правильно

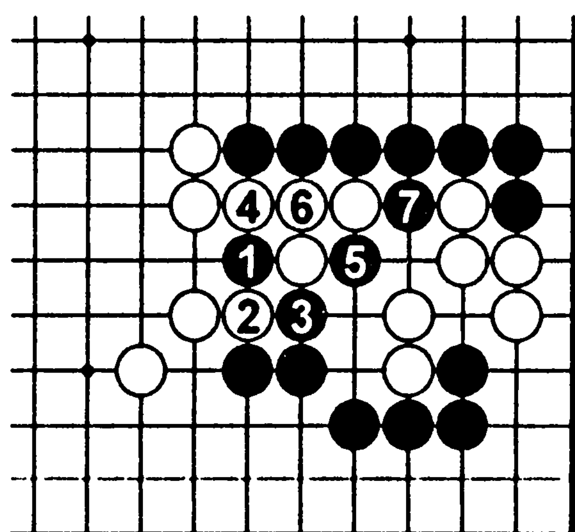
После ❶ и ❸ белые не могут помешать белым соединиться.



Ошибка

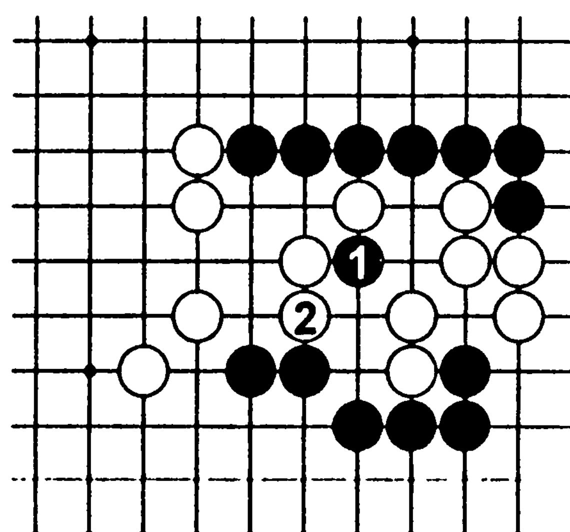
Если черные сыграют ❶, то они теперь не смогут подсоединить свои шесть камней справа после ②.

25



Правильно

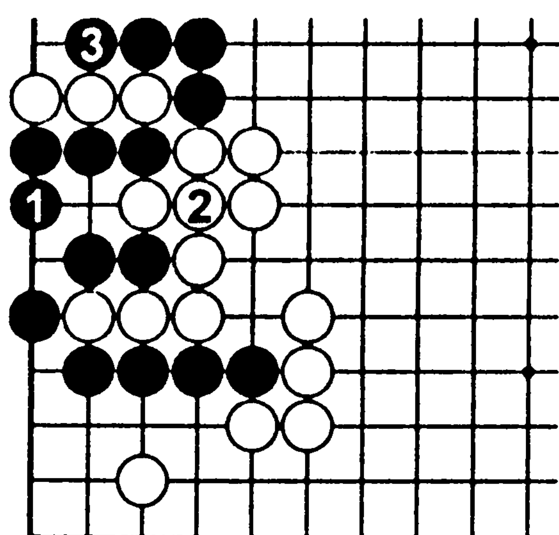
❶ и ходы до ❼ вслед за ним – способ убить шесть белых камней справа.



Ошибка

❶ – неправильно, поскольку после ② белые успешно соединяются.

26



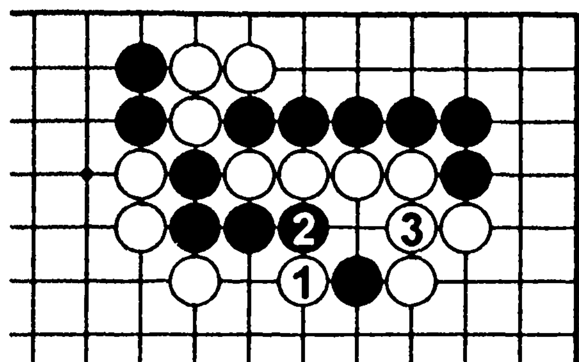
Правильно

❶ имеет в виду жертву двух камней при котором их соединение по первой линии остается в целости.

Ошибка

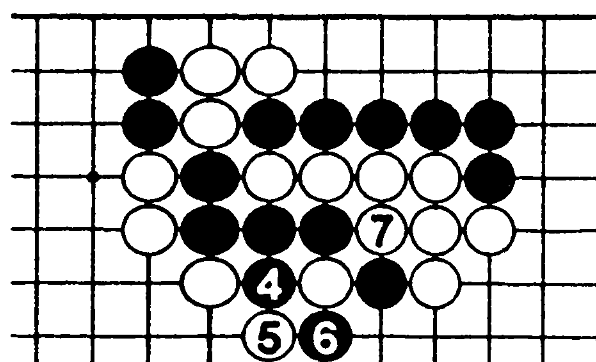
Если черные сыграют ❶, то они немедленно потеряют угол после двойного атари ②.

27



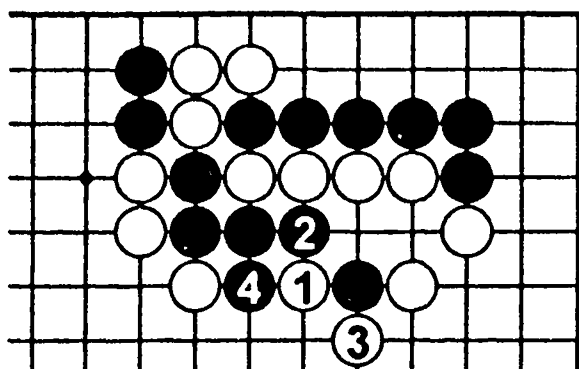
Правильно

Если в ответ на ① черные попытаются оказать сопротивление ходом ❷, соединение ③ будет ключевым ходом.



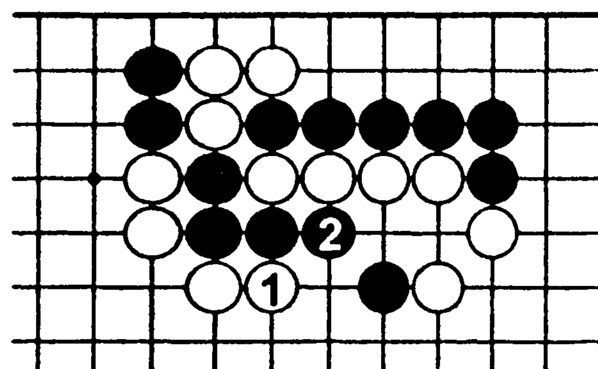
Продолжение

Попытка вырваться ходами ❹ и ❻ ведет к ситё.



Ошибка - 1

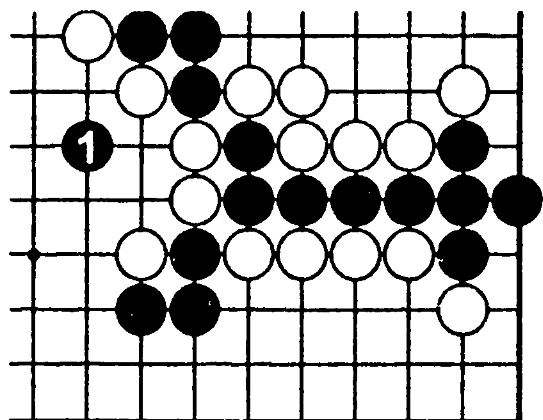
Если ③, то черные легко вырываются в центр ходами ❷ и ❹.



Ошибка - 2

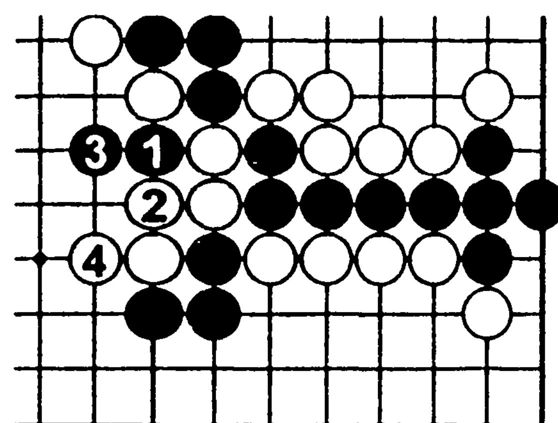
① – тоже ошибка. После ❷ белые не могут помешать черным убежать.

28



Правильно

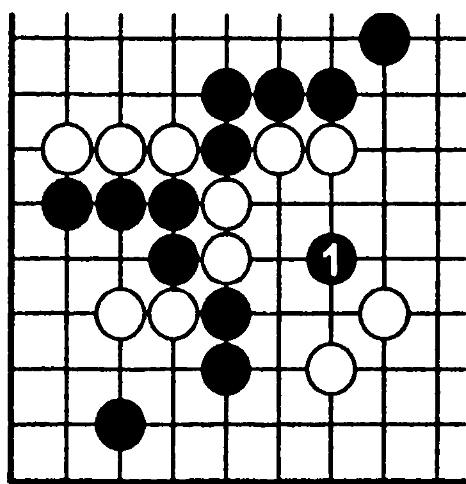
После хода ❶ белые теряют два своих ключевых камня.



Ошибка

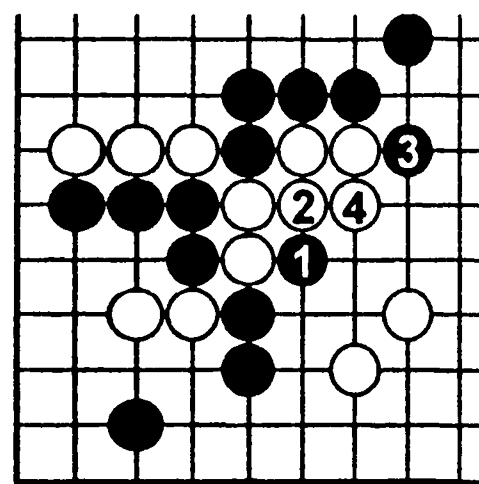
Ходы ❶ и ❸ позволяют белым выбежать: ② и ④.

29



Правильно

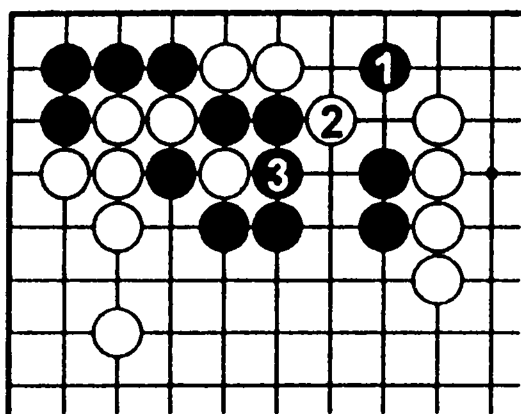
После ❶ белые теряют два камня, которые отрезали черную группу.



Ошибка

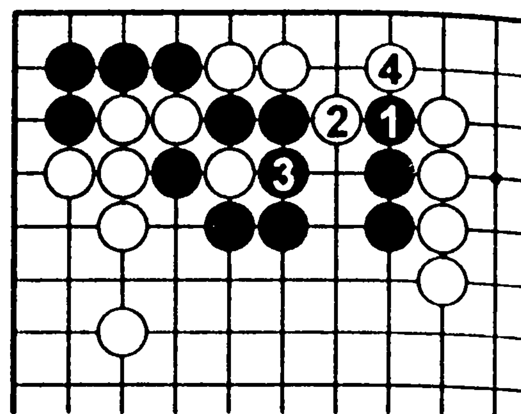
❶ – грубый ход. После ④ у черных нет продолжения.

30



Правильно

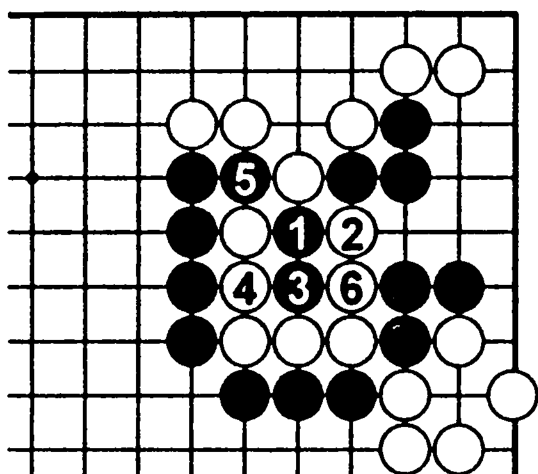
После ❶ белые не могут помешать черным убить два камня наверху.



Ошибка

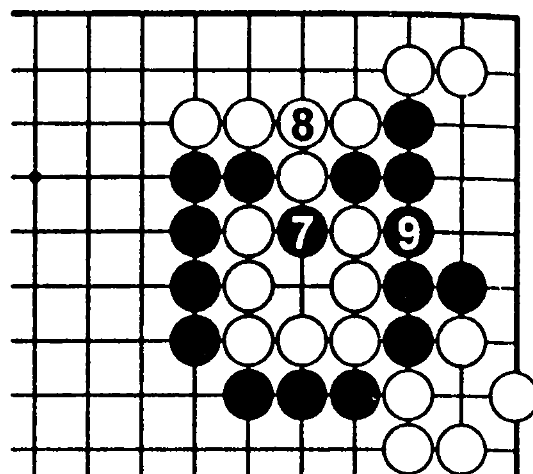
❶ не работает. Это видно после соединения белых ②, ④.

31



Правильно

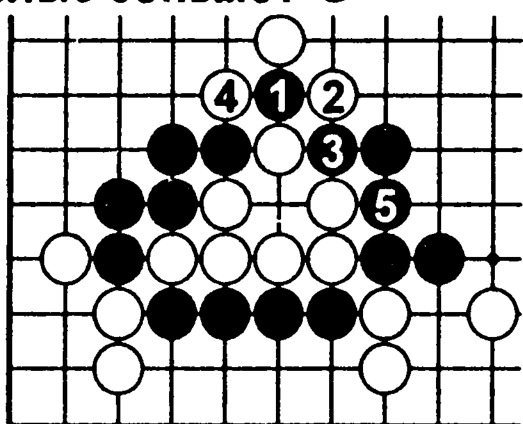
После ❶ черные жертвуют два камня в варианте до ❺. После того как белые сбивают ⑥ –



Продолжение

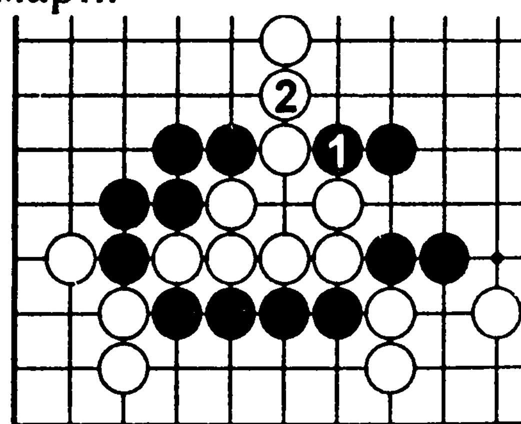
Черные вбрасывают камень ❼. После ❾ не могут сбивать из-за дамэдзумари.

32



Правильно

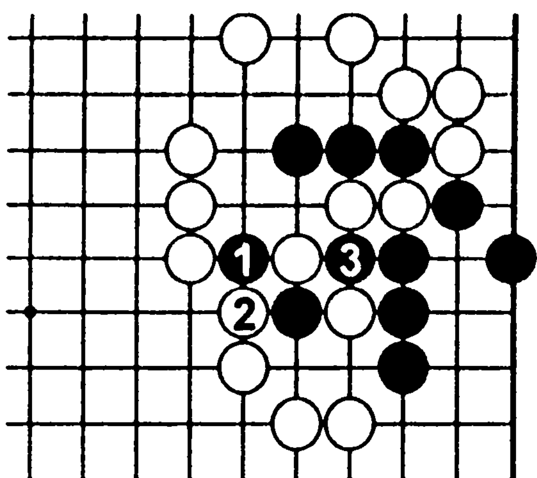
❶ – ключевой ход. Теперь черные убивают белых в варианте до ❺.



Ошибка

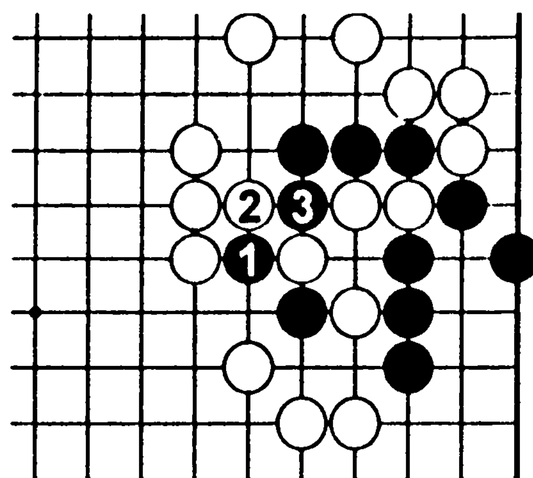
Обмен ❶ – ② ошибочен. Теперь черные теряют 4 камня внизу.

33



Правильно - 1

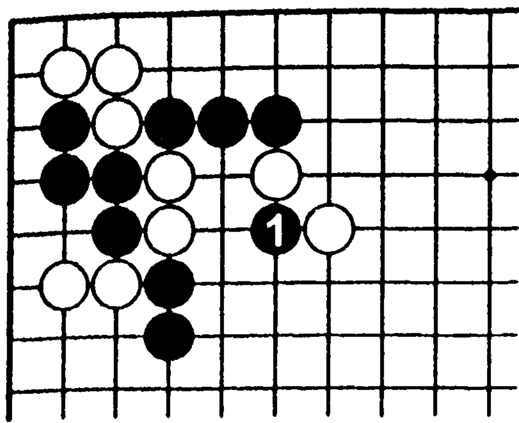
После ❶ как бы белые ни играли, помешать черным забрать два камня невозможно.



Правильно - 2

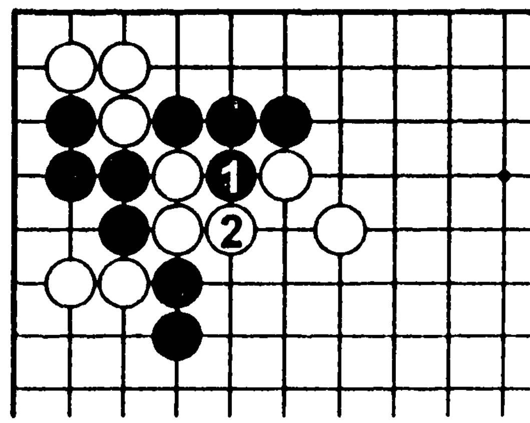
На блокировку сверху ② последует ответ ❸. Белые не могут соединиться из-за дамэдзумари.

34



Правильно

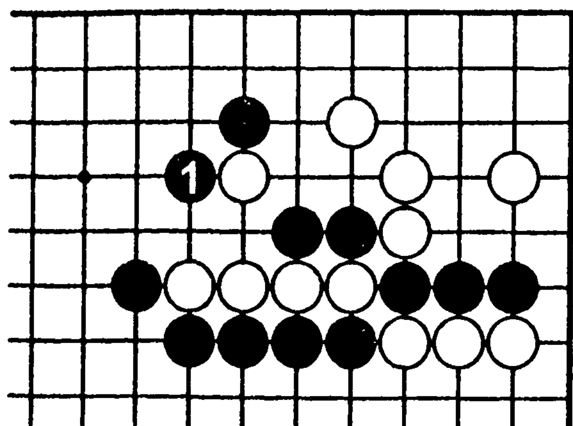
После ❶ у белых нет способа спасти свои камни, находящиеся под угрозой.



Ошибка

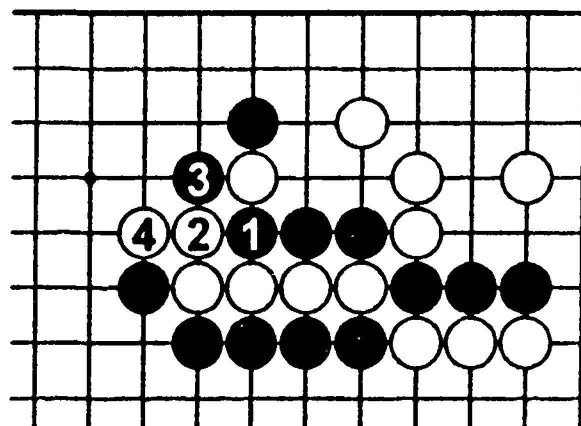
После обмена ❶ – ② белые спокойно уходят в центр.

35



Правильно

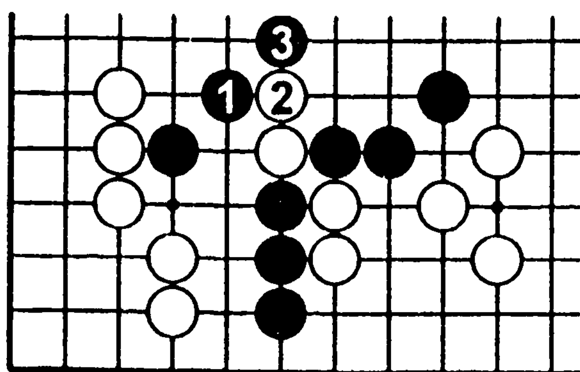
После ❶ четырем белым камням уже не убежать.



Ошибка

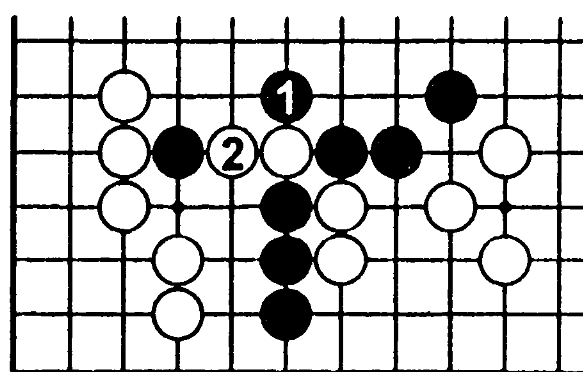
Прямая атака ❶ и ❸ проваливается, потому что ситё не работает.

36



Правильно

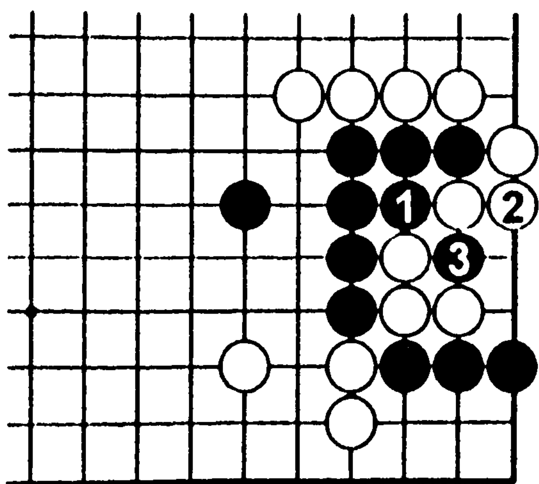
Прыжок перед белым камнем ❶ ведет к захвату белых.



Ошибка

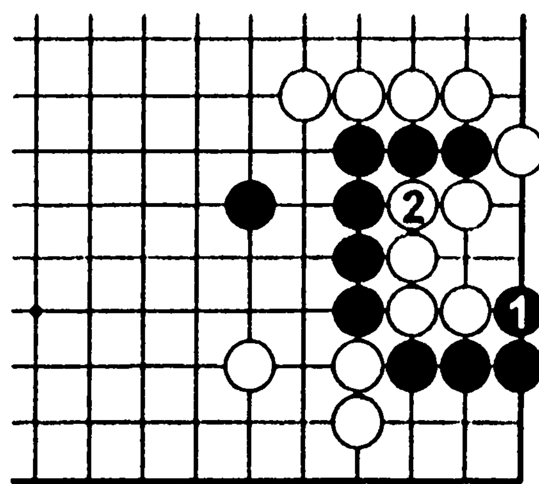
❶ – грубый ход у которого нет продолжения.

37



Правильно

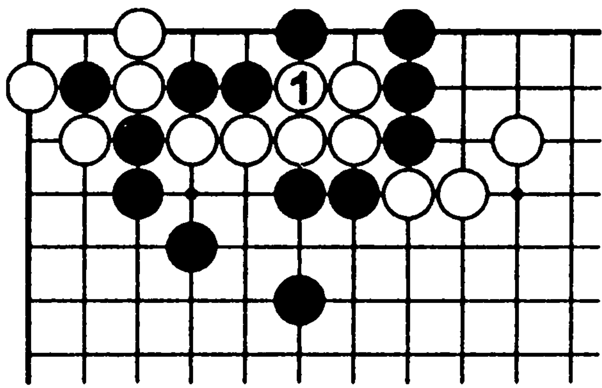
Ходы ❶ и ❸ создают дамэдзумари и не дает белым спасти три камня.



Ошибка

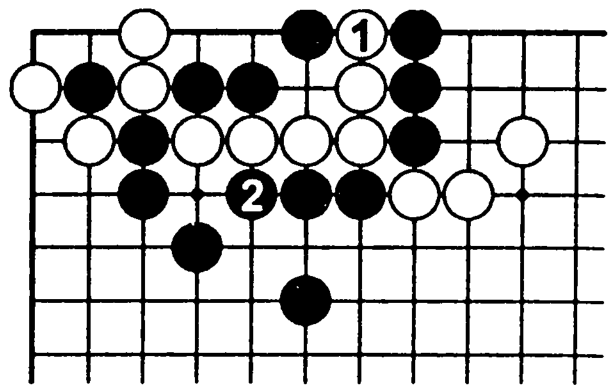
Если черные сыграют ❶, то белые соединятся ② и у черных не будет способа убить белых.

38



Правильно

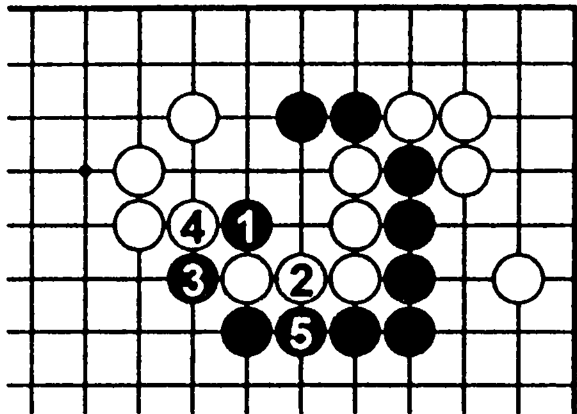
① – жизненный пункт. Теперь черным камням гибели не миновать.



Ошибка

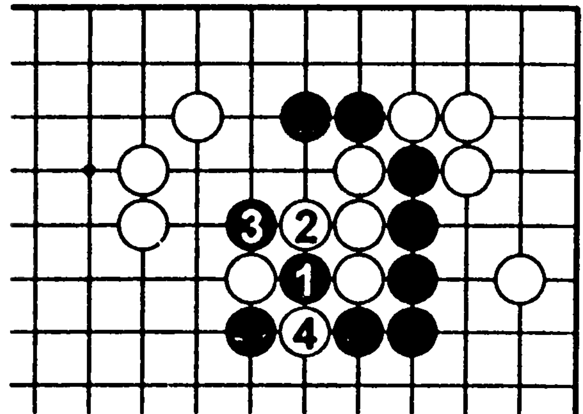
Если белые играют ①, то они делают сами себе дамэдзумари, так что черные их убивают.

39



Правильно

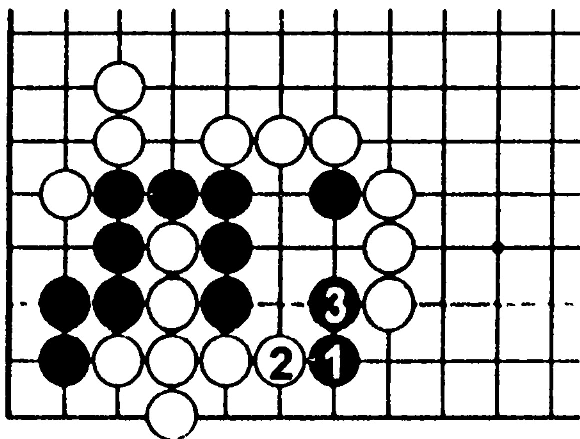
Атака ❶ – жизненный пункт. Сопротивление ② и ④ – тщетно.



Ошибка

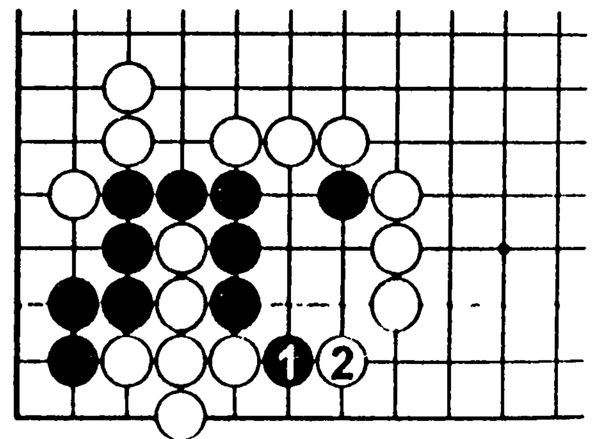
❶ и ❸ ведут в никуда. После того как белые собьют ④ атака черных иссякает.

40



Правильно

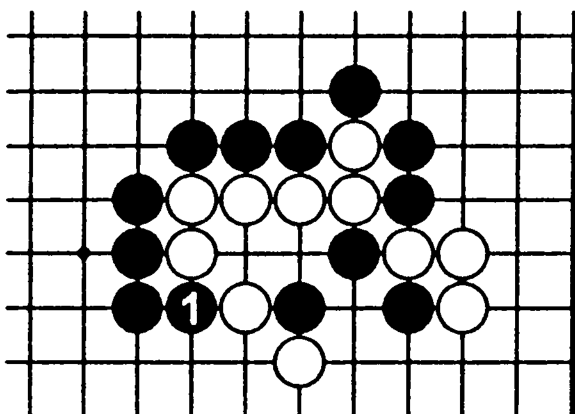
Ход ❶ решает судьбу шести белых камней. Сопротивление ② бессмысленно.



Ошибка

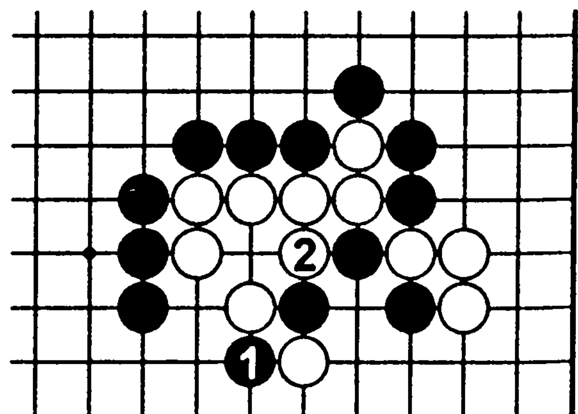
Если ❶, то ② и черные не могут помешать белым соединиться.

41



Правильно

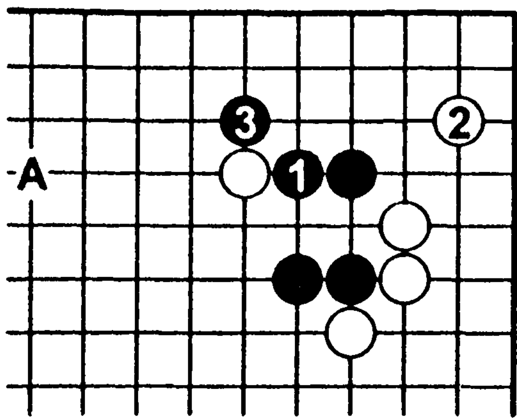
Если черные просто сыграют ❶, белые не смогут спасти свои 6 камней.



Ошибка

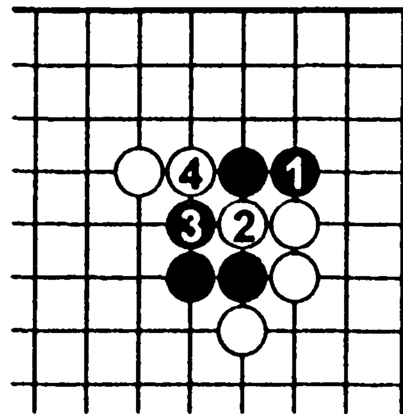
После ② становится очевидным, что черные ошиблись.

42



Правильно

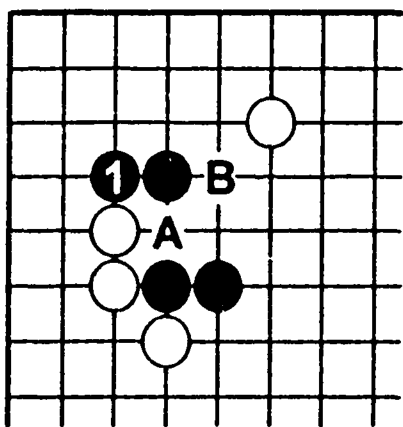
Черные должны сделать соединение «бамбук» ❶. Белые отвечают ② и теперь ответ ❸ или ●A – дзёсэки.



Ошибка

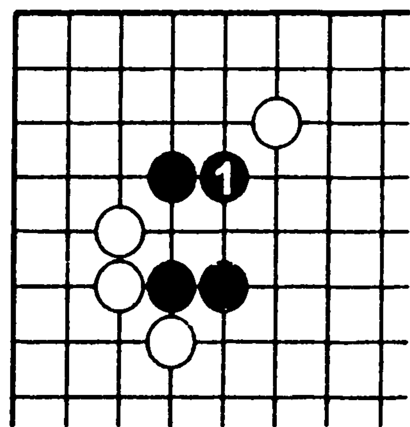
Если черные сыграют ❶, то белые продавятся ② и разрежут ④, делая позицию черных неудовлетворительной.

43



Правильно

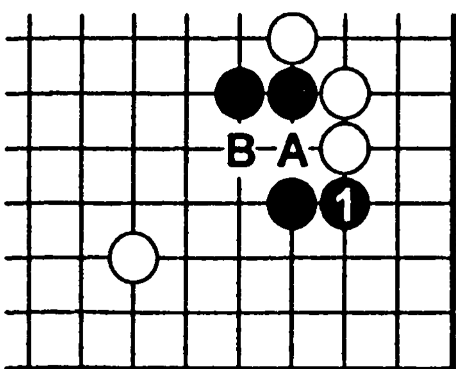
В этом случае блокировка ❶ – дзёсэки. Если теперь белые продавятся ○A, то черные ответят ●B.



Ошибка

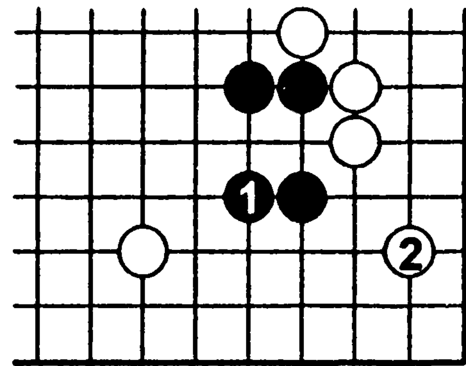
В данном случае ❶ – пассивный ход, делающий позицию черных невыгодной.

44



Правильно

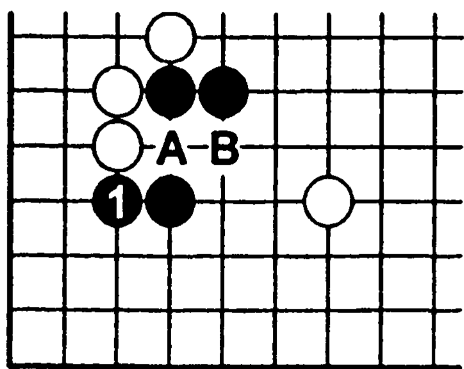
Блокировка ❶ – дзёсэки. Если белые сыграют ○A, то черные заблокируют ●B.



Ошибка

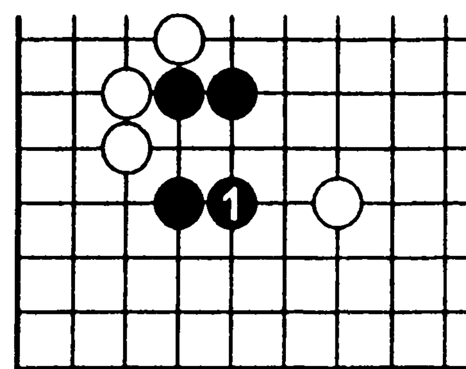
Ход ❶ позволяет белым забрать угол без всякой компенсации.

45



Правильно

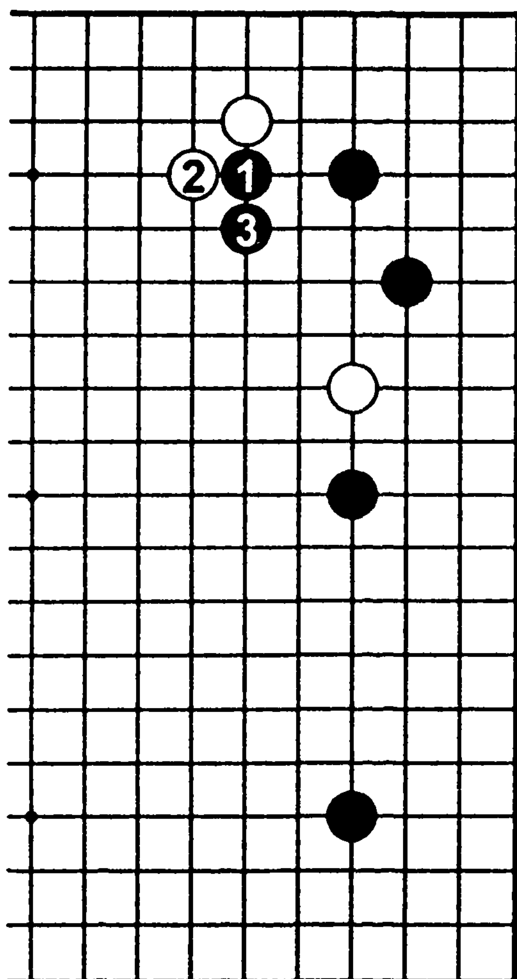
Блокировка ❶ – снова правильный ход. Елси ○A, то черные заблокируют ●B.



Ошибка

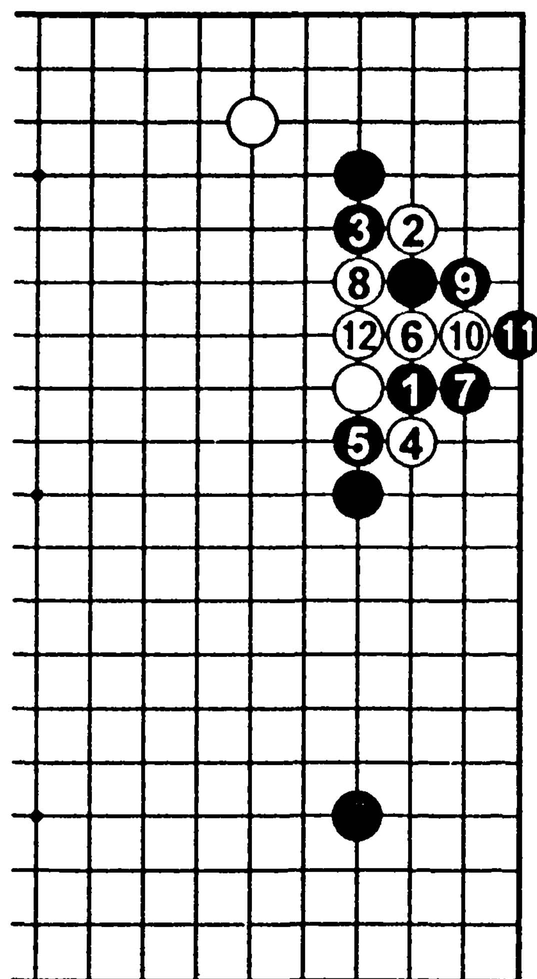
Соединение бамбуком ❶ снова делает форму черных неуклюжей.

46



Правильно

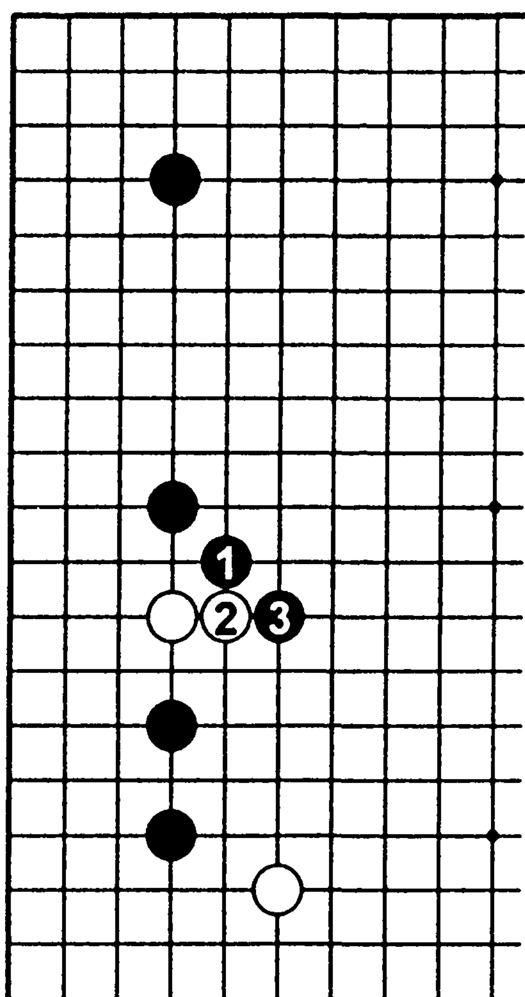
Черные должны сделать прилипание ❶ и вытянуться ❸. После получения стенки они могут начать атаку белого камня справа.



Ошибка

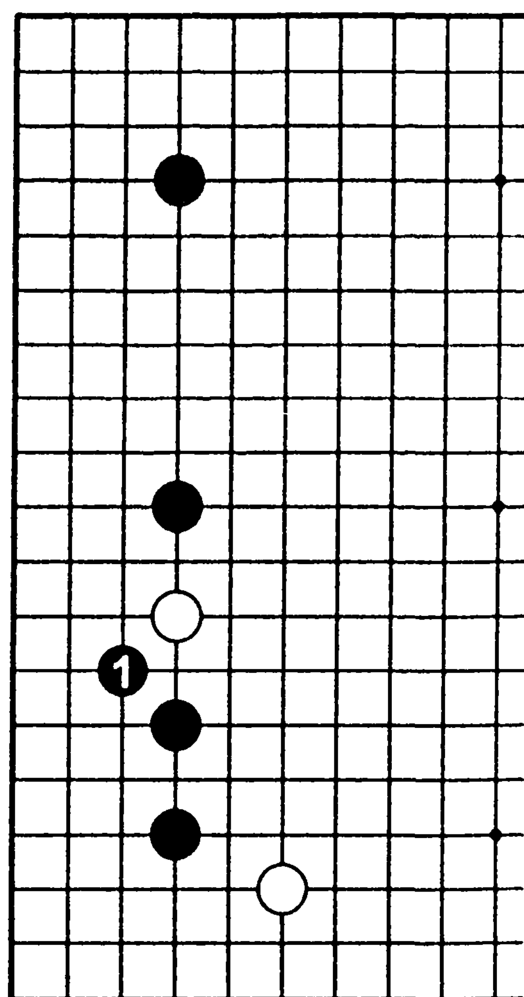
Если черные сделают прилипание снизу ❶, то белые начнут вариант, после которого (○12) черные окажутся в совершенно неприемлемой позиции.

47



Правильно

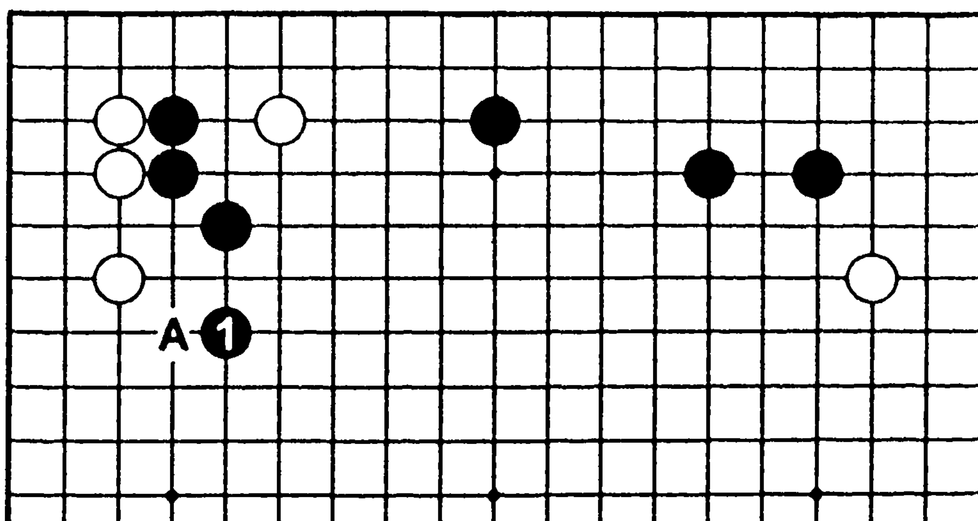
Черным следует начать атаку ❶ и ❸. Здесь много вариантов продолжения, но ни одного невыгодного для черных.



Ошибка

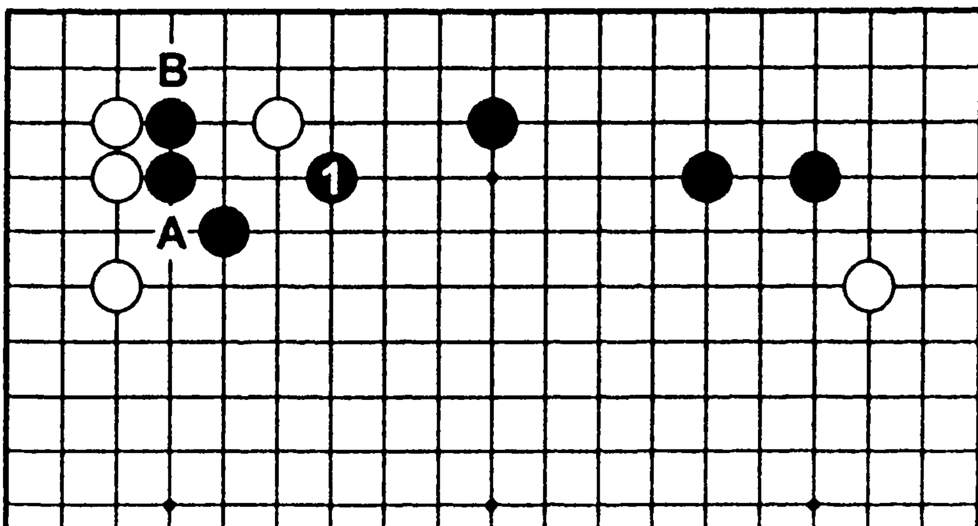
Чисто защитные ходы, подобные ❶, плохие. В форовых партиях важно предвосхитить атаку белых.

48



Правильно

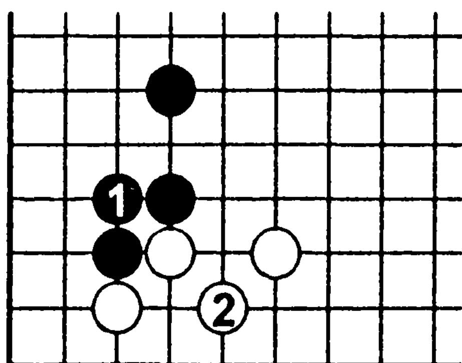
Оба хода и ❶, и ●A – правильные. В такой позиции как эта важно думать о построении большого мойо, а не об одиноком камне.



Ошибка

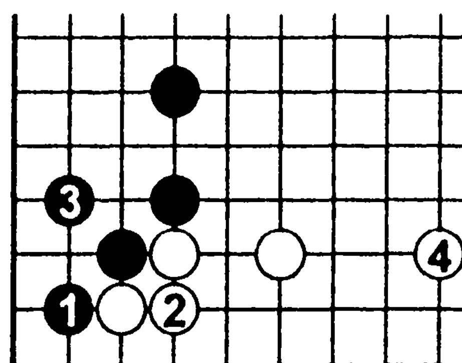
Попытка поймать камень ❶ – плохой план. Белые могут в сэнтэ сыграть ○A и ○B и даже, хотя черные и заберут белый камень, результат они получат плохой.

49



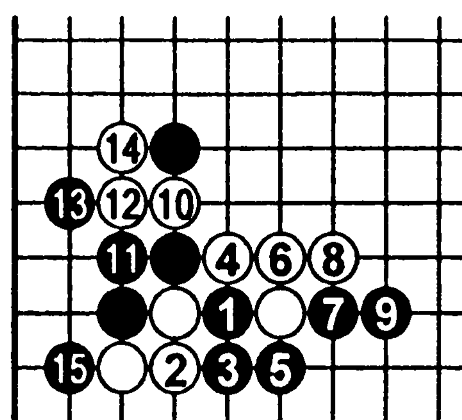
Правильно - 1

У черных много способов ответить и ❶ – самый простой.



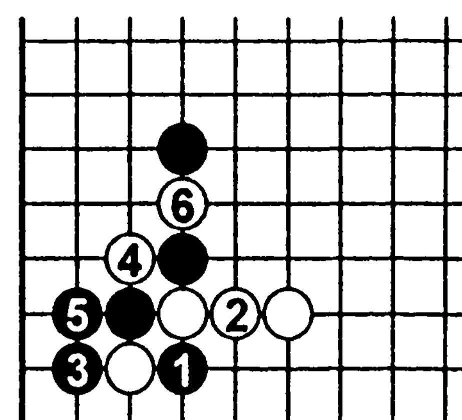
Правильно - 2

Черные могут сыграть ❶. Ходы до ④ – стандартны.



Правильно - 3

Имеется также вариант до ○14, когда черные получают угол, отдавая белым влияние.



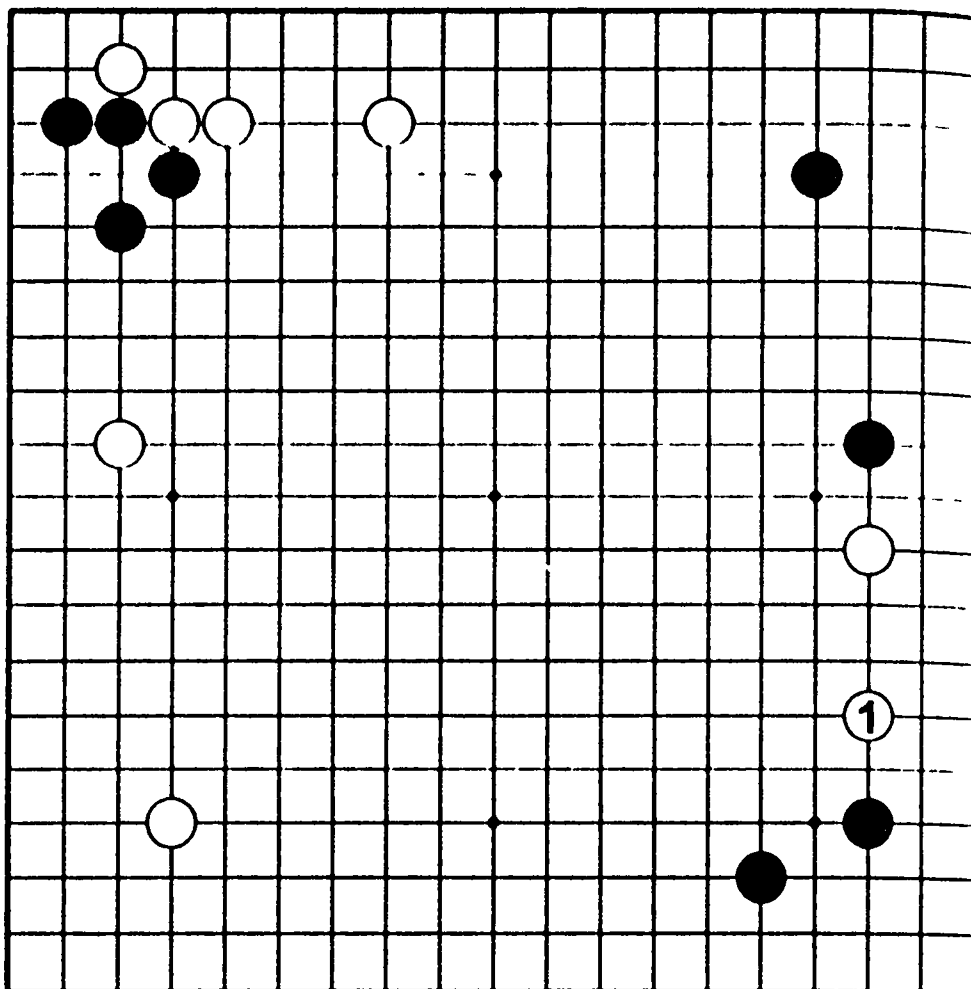
Ошибка

Приведенный вариант почти всегда будет плохим за черных.

50

Правильно

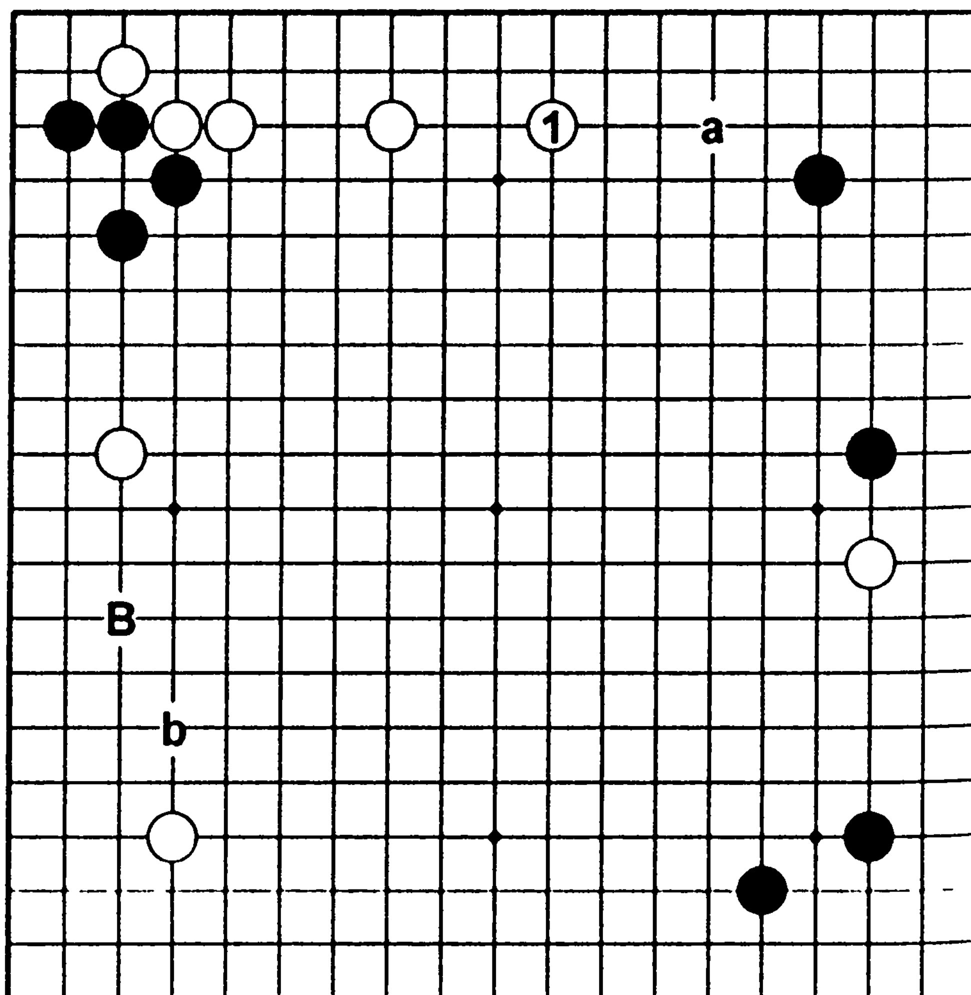
Ход ① – лучший выбор, потому что он дает белым базу справа.



Ошибка

Ход ① – плохой. Если белые собирались играть в этой части доски, то ход ○**a** был бы стандартным. Ход ① дает белым переконцентрацию: укрепляется уже сильная позиция.

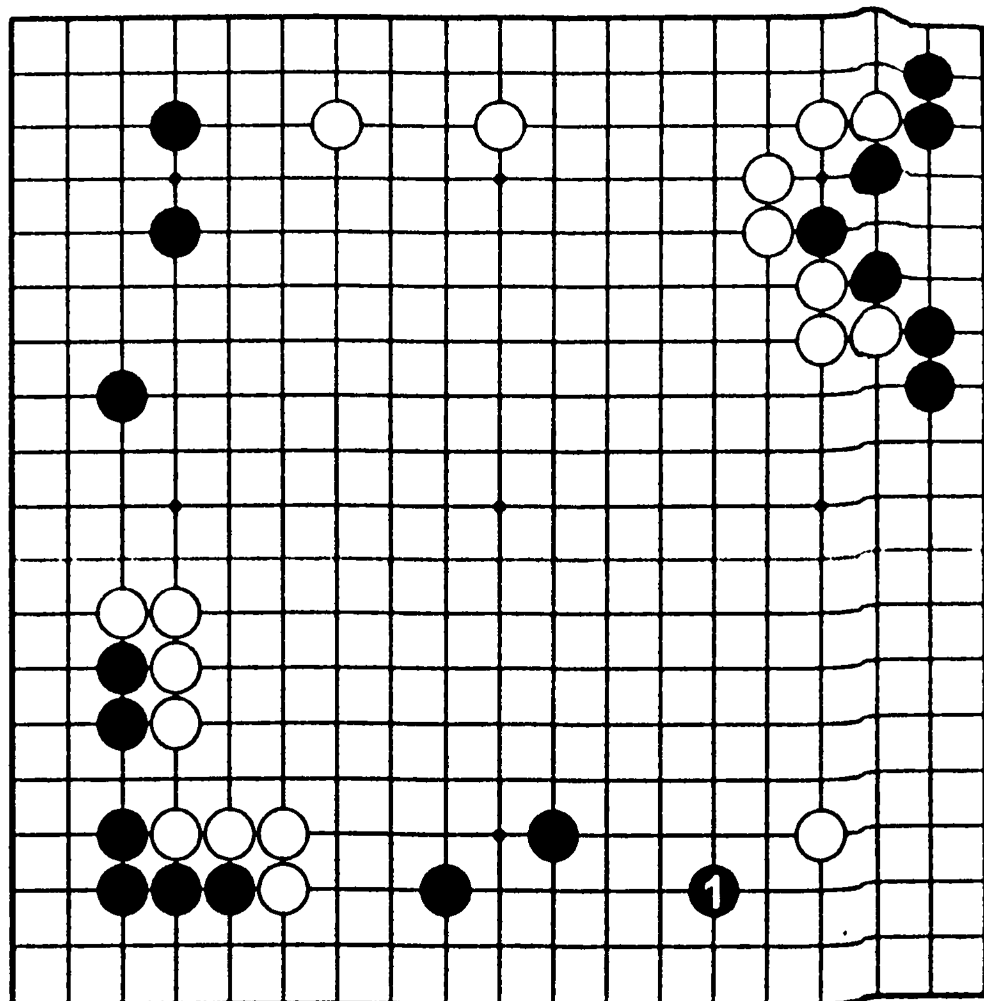
○**B** – тоже плохой ход. Если бы белые хотели сыграть слева, то ход ○**b** был бы нормальным.



51

Правильно

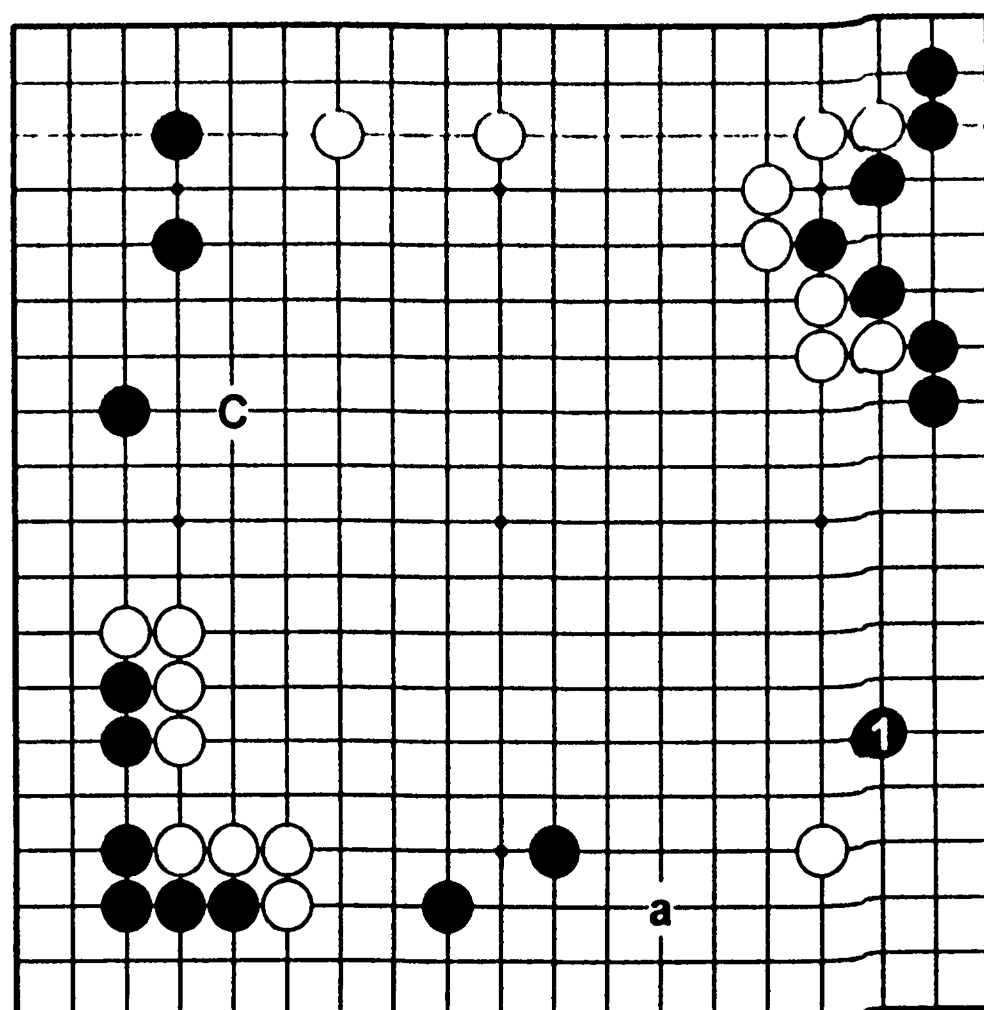
❶ – хороший ход, потому что это и распространение, и какари. Этот ход также дает защищенную базу внизу для трех черных камней. Это важно, потому что белые камни слева сильны, так что два черных камня внизу могли попасть под атаку.



Ошибка

Если черные пойдут ❶, то белые будут им очень благодарны. Они могут ответить хорошим атакующим ходом **○a**.

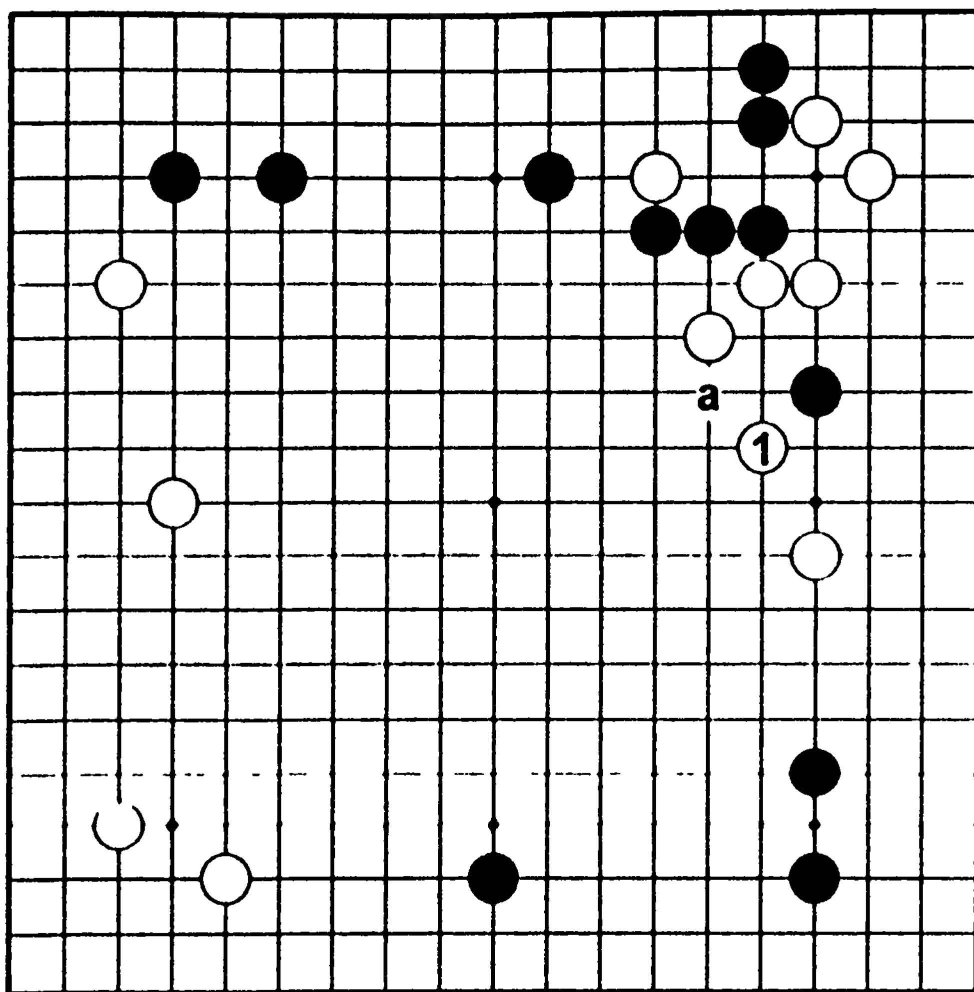
●C, конечно, хороший ход, но он не такой срочный как ход ❶ в диаграмме правильного ответа.



Правильно

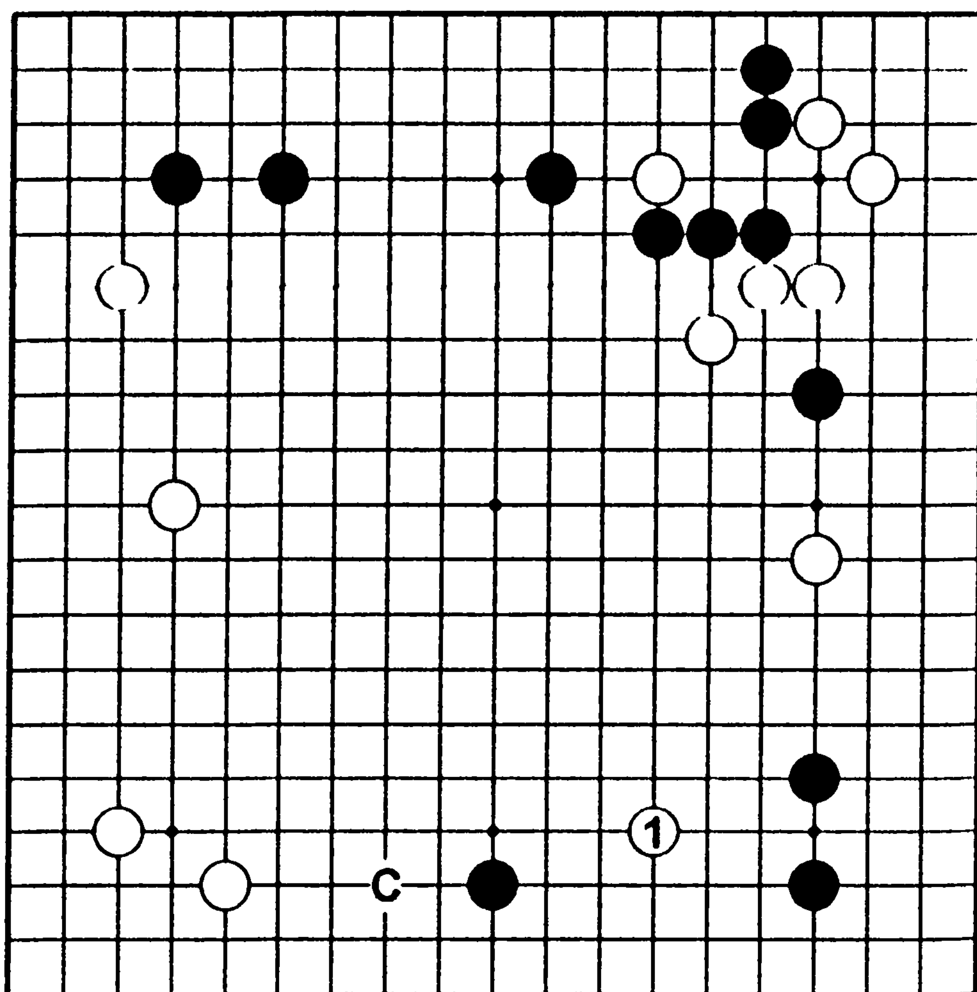
① – хороший ход, потому что он ловит одинокий черный камень на правой стороне.

Если белые пойдут в другом месте, то черные сыграют ❶ и их камень превратится из слабого в сильный.



Ошибка

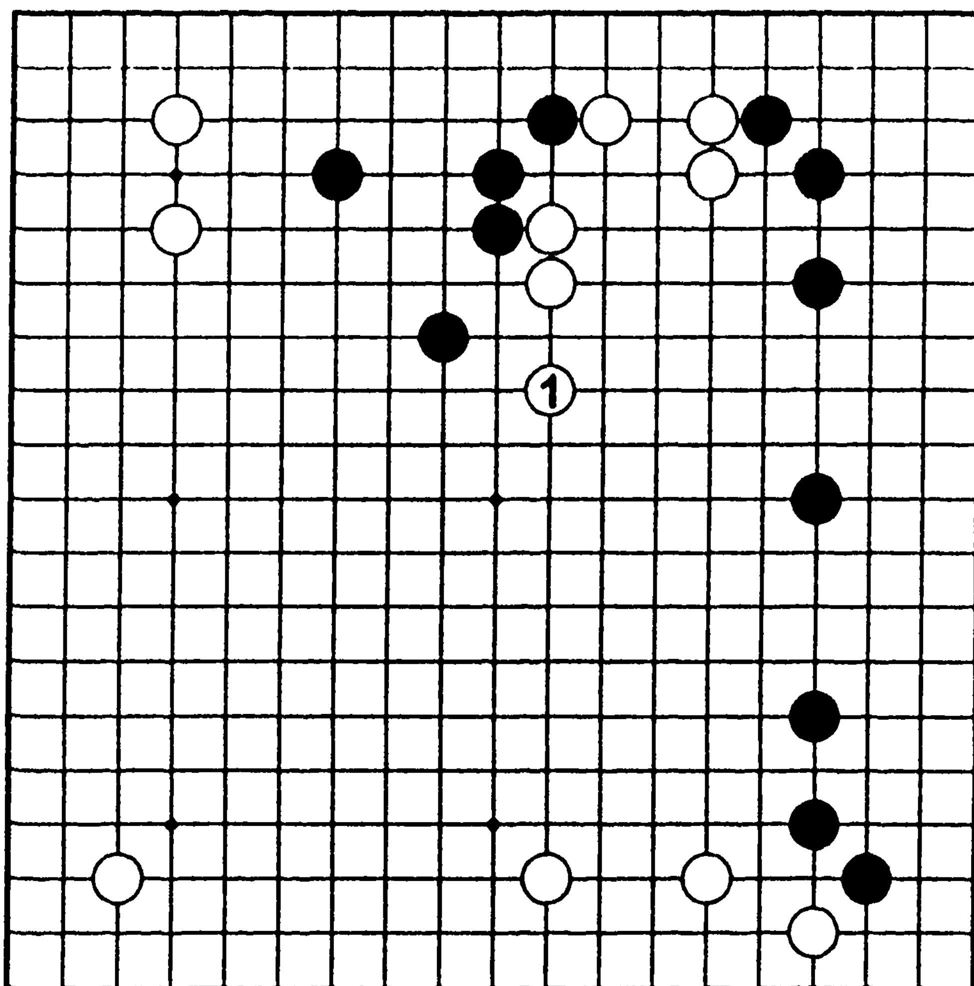
Сейчас не время для вторжения ①. Не следует белым и играть ○C, хотя локально это отличный пункт. Где бы белые ни сыграли этим ходом, черные выйдут камнем вверху справа.



53

Правильно

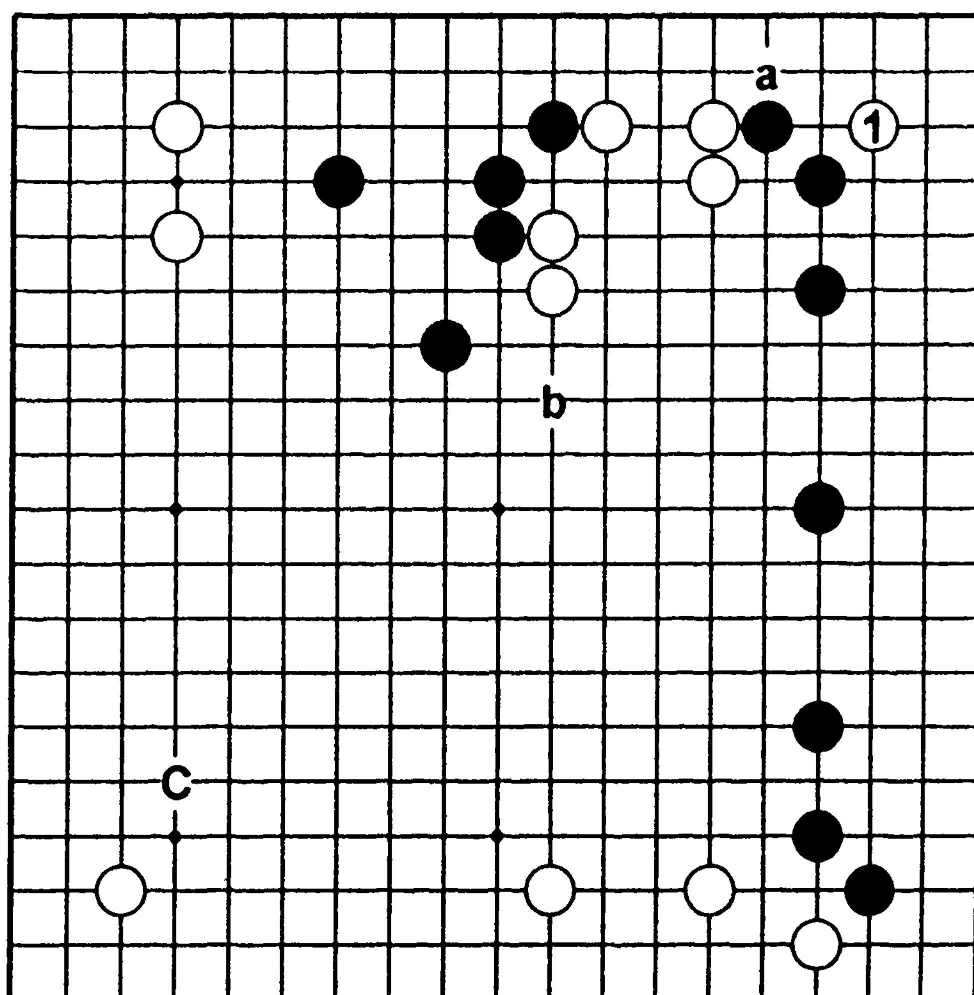
Выпрыгивание в центр ① предотвращают атаку белой группы наверху. И слева, и внизу на доске есть много хороших пунктов для игры, но ход в один из них позволит черным начать атаку белых ходом ❶.



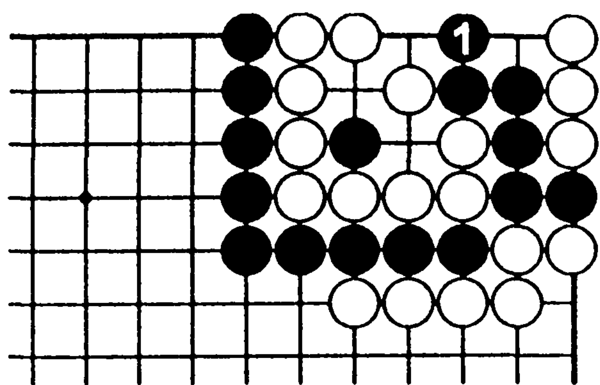
Ошибка

Если белые вторгнутся в угол ①, то черные сыграют ●a, сильно ослабляя пять белых камней наверху.

И снова на ход ○C последует атака ●b.

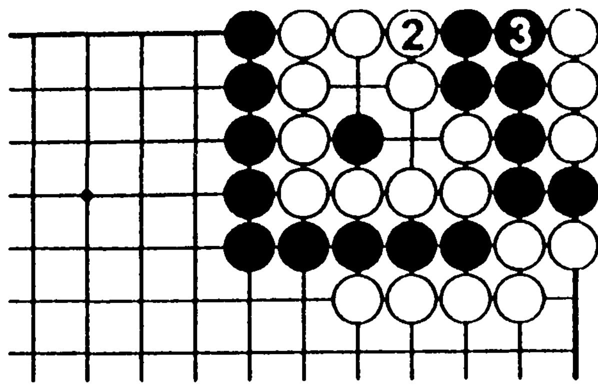


54



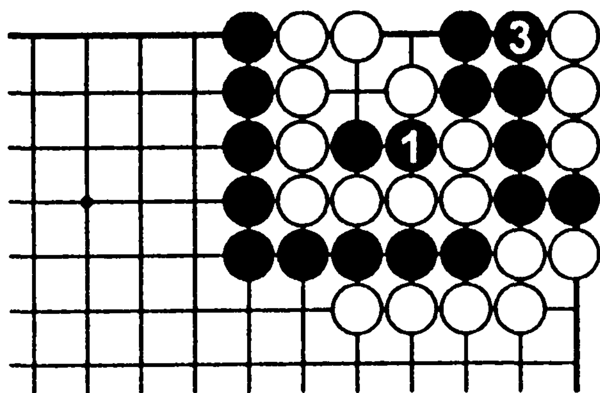
Правильно

Если черные сыграют ❶, белые умрут в тот же момент. Если белые начнут борьбу, то –



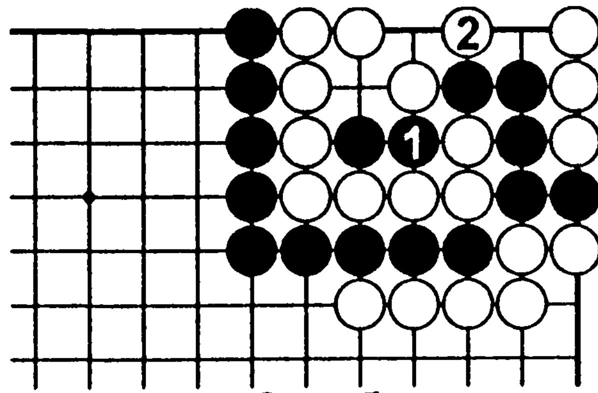
Продолжение - 1

Черные ответят на ② снятием трех камней ❸, выигрывая сэмэай в один ход.



Продолжение - 2

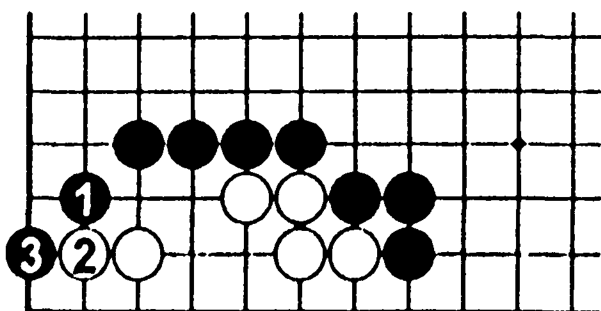
Если черным предложат доказать, что белые умерли, то они пойдут ❶ и ❸ и опять выиграют сэмэай в один ход.



Ошибка

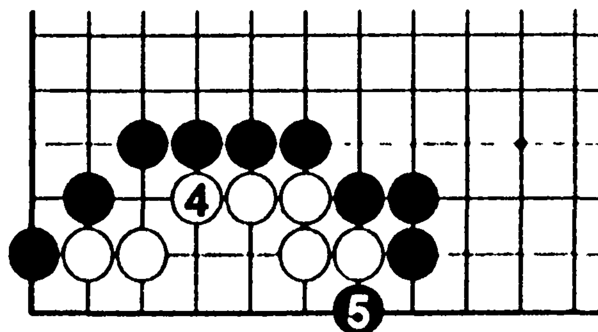
❶, сделанный 1-м ходом позволяет белым занять жизненный пункт ②. Теперь белые могут убить черных, если выиграют ко.

55



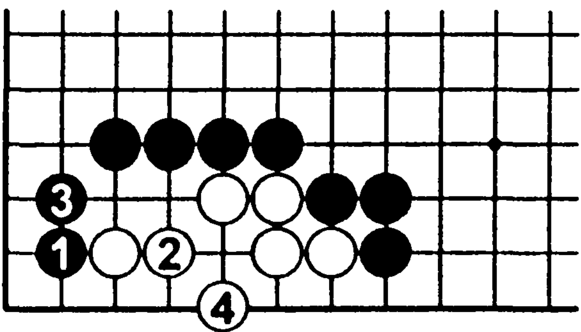
Правильно

После ❶ и ❸ у белых жизни нет.



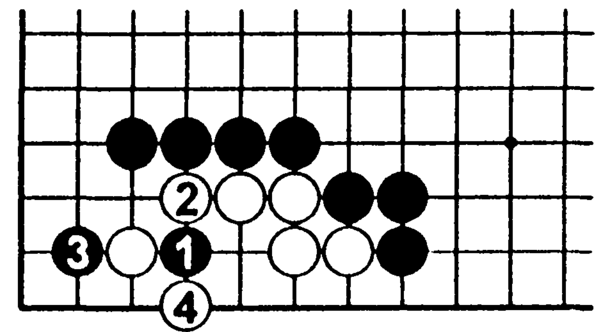
Продолжение

Если белые играют ④, то черные делают ход ❺ и становится ясно, что белые погибают.



Ошибка - 1

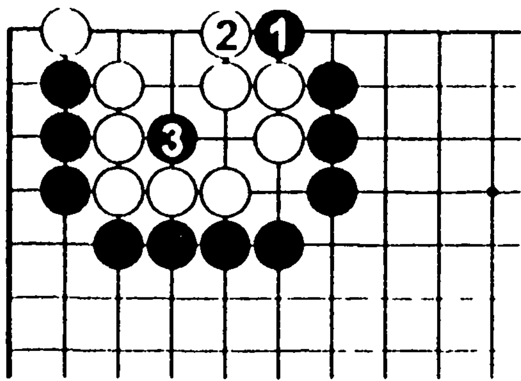
Если черные сделают прилипание ❶, то белые выживут ходами ② и ④. ❶ выглядит сильным ходом, но это не так.



Ошибка - 2

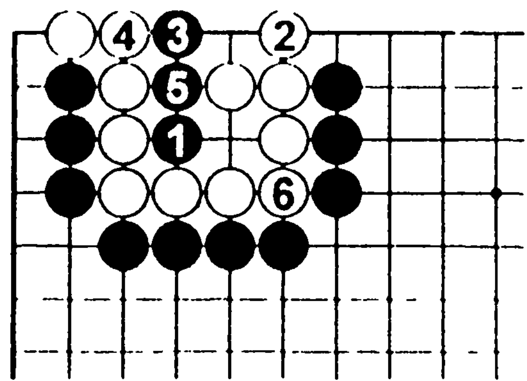
Ход ❶ – тоже ошибка. Это становится очевидным после ответов ② и ④.

56



Правильно

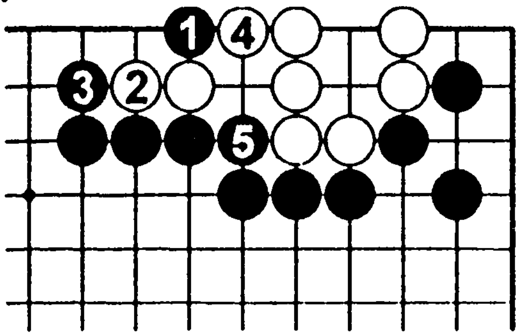
Черные убивают белых атакующим ходом ❶. Если белые ответят ②, то черные сыграют ❸ и белые умрут.



Ошибка

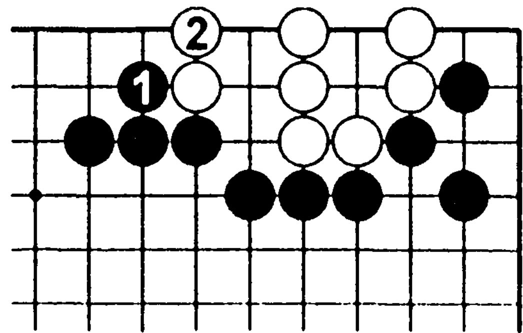
❶ – не жизненный пункт. Белые теперь могут построить сэки в варианте до ⑥.

57



Правильно

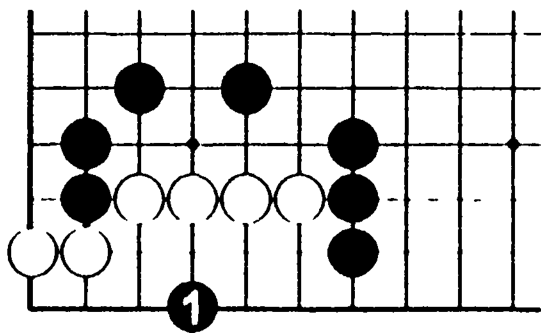
Если белые попытаются построить второй глаз ходами ② и ④, то черные убьют их ❺.



Ошибка

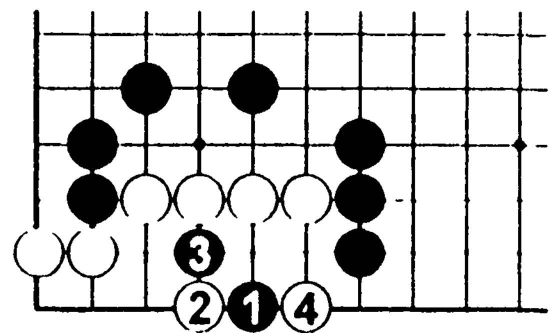
Ход ❶ позволяет белым легко построить второй глаз ходом ②.

58



Правильно

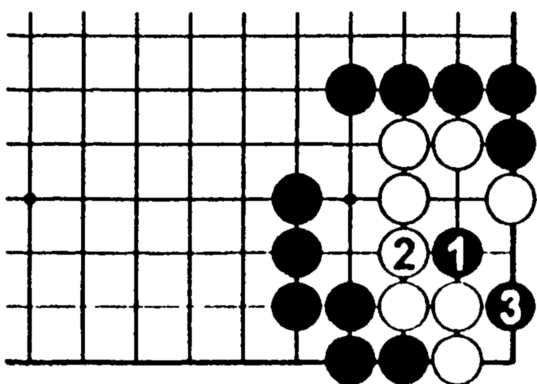
Если черные скользнут ❶, то у белых останется лишь один глаз и они погибнут.



Ошибка

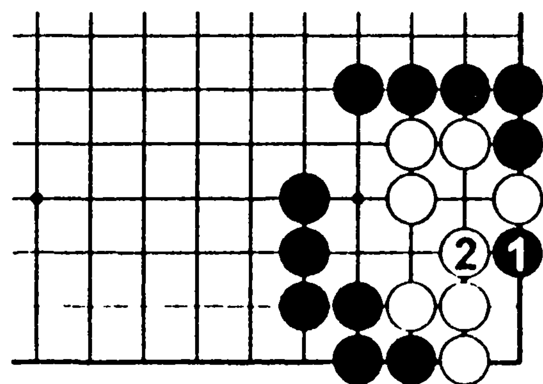
Ход ❶ оставляет белым слишком много места, так что они выживают ② и ④.

59



Правильно

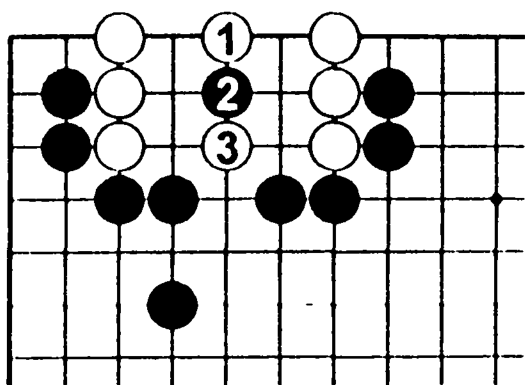
Атака ❶ и ❸ убивает белых.



Ошибка

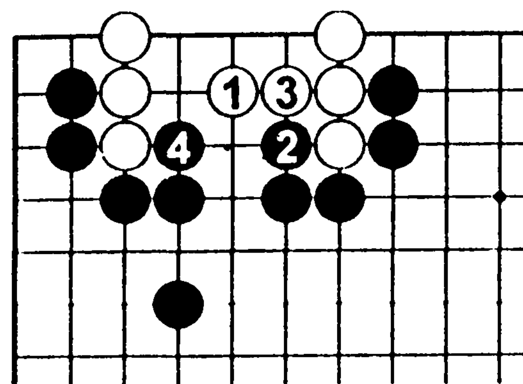
После атари ❶ у белых есть ответ ②, дающий ко за жизнь.

60



Правильно

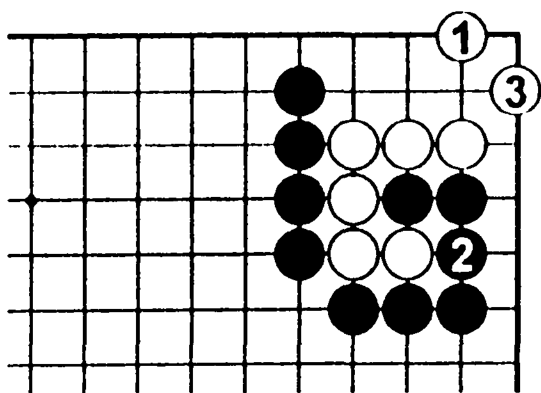
Если белые сыграют в центральный пункт ①, то они легко выживут.



Ошибка

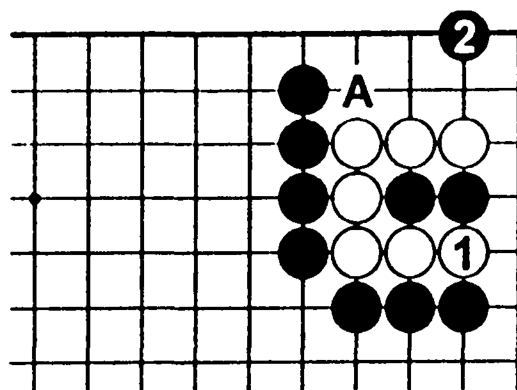
Ход ① – тоже в центральный пункт, но не тот. ❷ и ❹ убивают белых.

61



Правильно

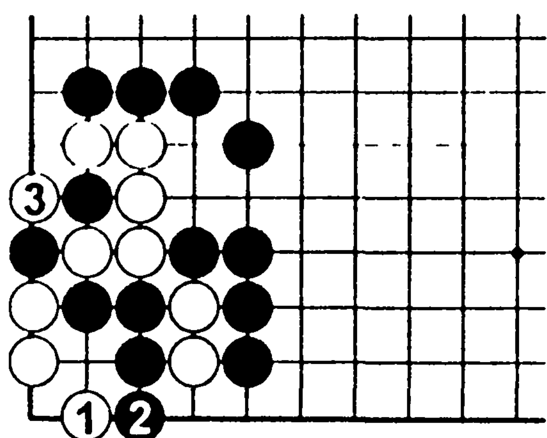
Белые играют в пункт 2-1 – жизненный пункт в углу. Если черные защитят два камня ❷, то ходом ③ белые сделают два глаза в углу.



Ошибка

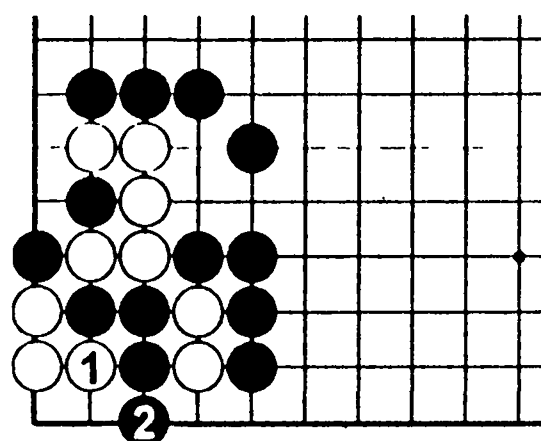
Белые убивают два камня, но после ❷ второго глаза им не видать. Если ① сыграть в A, то черные ответят ❶ и белые опять погибнут.

62



Правильно

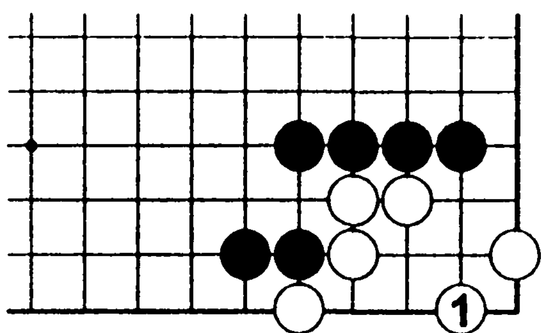
Ход ① дает белым глаз в углу. После ❷ они сбивают ③ и строят второй глаз.



Ошибка

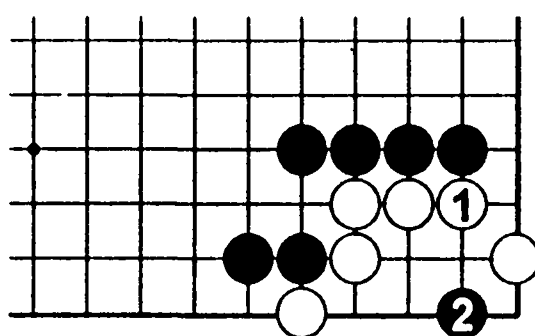
Если белые нанесут атари ①, их постигнет неудача – после ❷ глаз в углу не получить.

63



Правильно

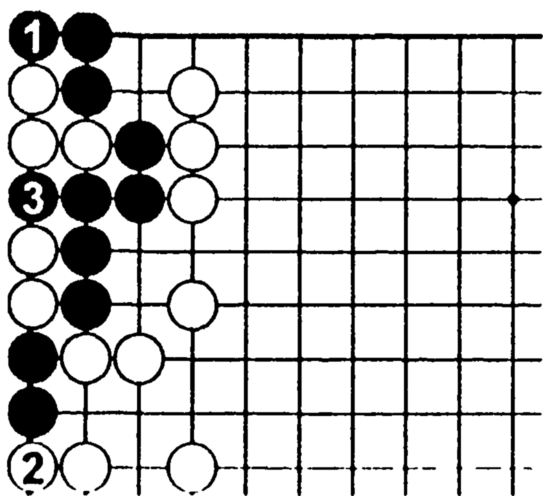
Заняв ходом ① пункт 2-1, белые получают два глаза.



Ошибка

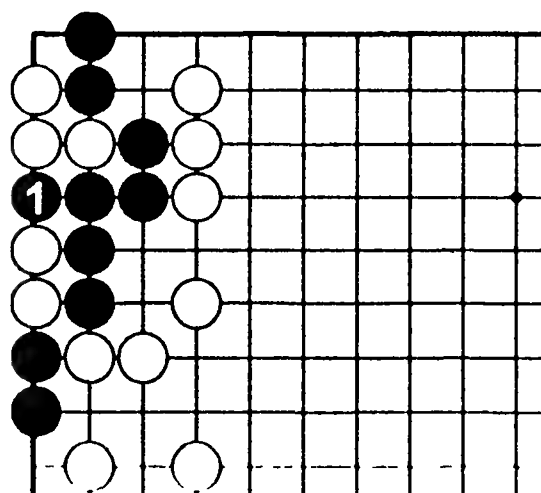
Если ①, то черные займут жизненный пункт ходом ❷ и убьют белых.

64



Правильно

Если черные пойдут ❶, то белые не смогут соединиться (самоубийство). Затем черные могут убить обе группы камней одним ходом (❸).

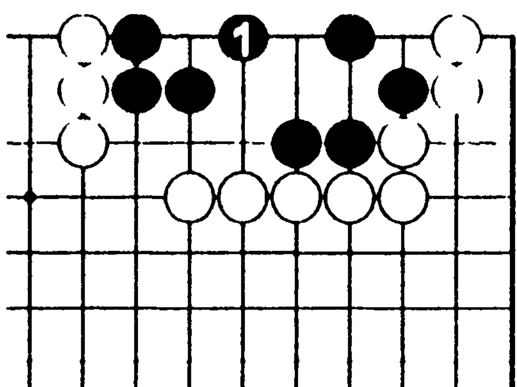


Ошибка

② через 1 пункт под ❶

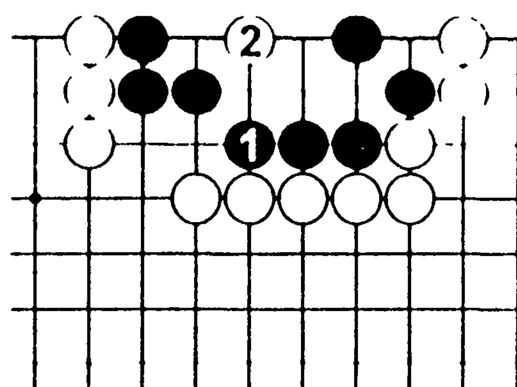
Если черные сбивают два камня ❶, то белые вбросят камень и черные погибнут.

65



Правильно

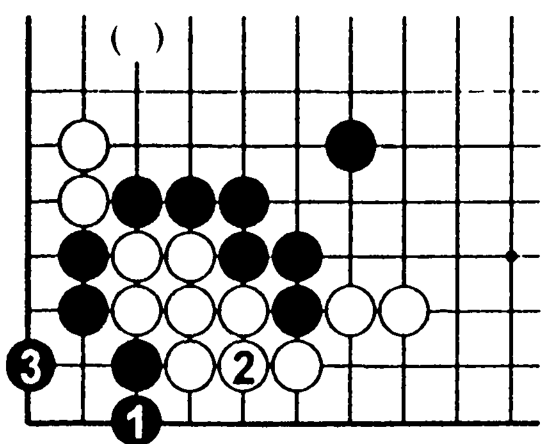
❶ – жизненный пункт для построения двух глаз.



Ошибка

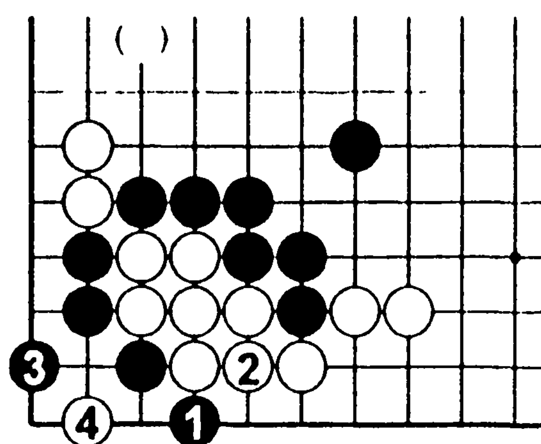
Если ❶, то белые сыграют ② и черные погибнут.

66



Правильно

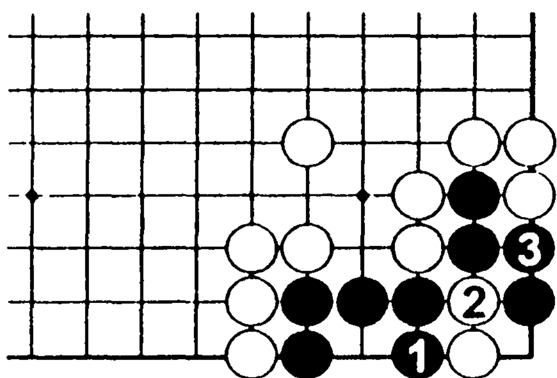
Ход ❶ дает черным две возможности построить два глаза: ходом ❸ или ❷. Если белые займут один пункт, то черные – другой.



Ошибка

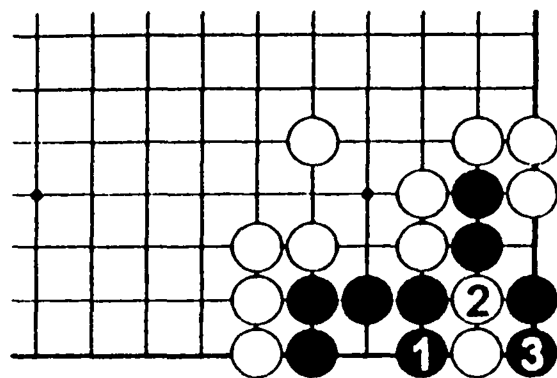
Ходы атари ① и косуми ③ – неправильные. Белые сыграют ④ и черные погибнут.

67



Правильно

Черные выживают ходами ❶ и ❸. Если белые собьют 4 камня справа, то черные сделают атари на белые камни ходом над ② получая второй глаз на месте сбитых камней.

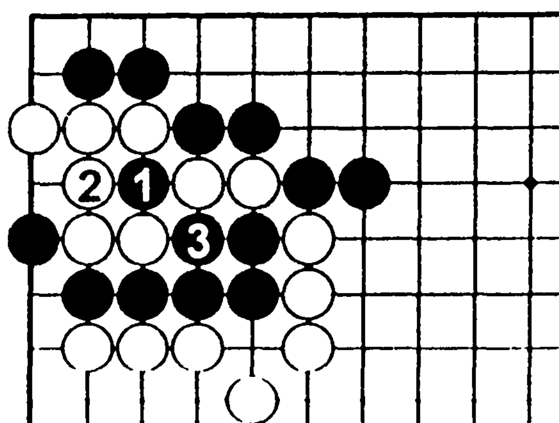


Ошибка

④ *в* ②

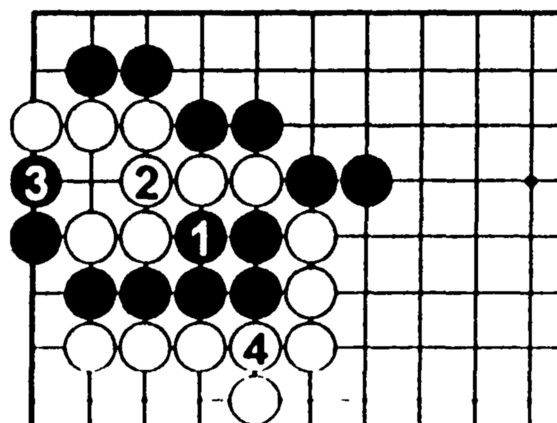
Если же черные сразу убивают два камня ходом ❸, то белые вбрасывают камень ходом ④ и разрушают второй глаз.

68



Правильно

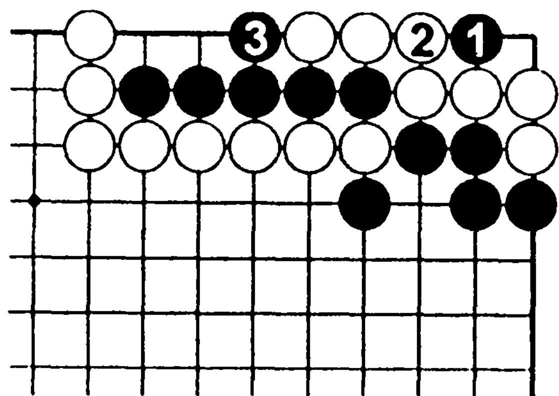
Жертва камня ходом ❶ и атари ❸ убивают группу белых



Ошибка

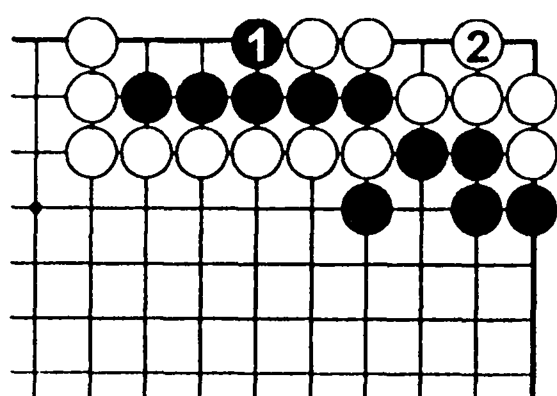
Атари ❶ - слишком медленный ход. Черные проигрывают сэмэай после ④.

69



Правильно

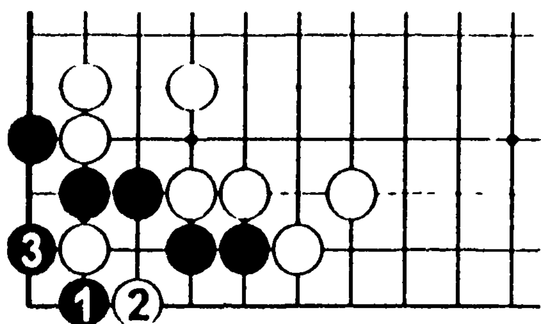
❶ – жизненный пункт. Если ②, то белые погибают после ❸.



Ошибка

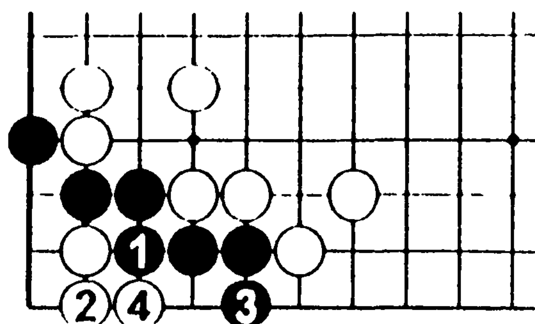
Если черные позволят белым сыграть ②, то получится ко борьба.

70



Правильно

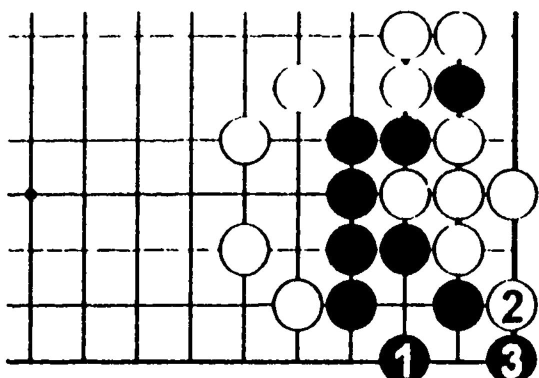
Зажим ❶ – жизненный пункт, дающий ко в углу.



Ошибка

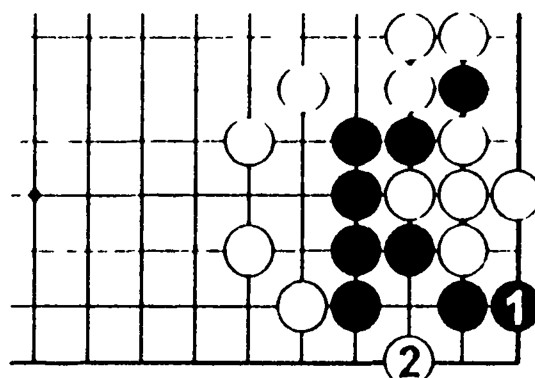
Если черные играют ❶, то все их камни умирают после ④

71



Правильно

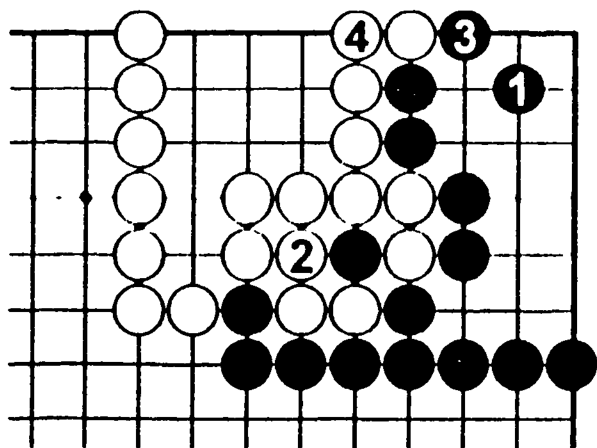
Ходы ❶ и ❸ делают ко в углу. Если черные выиграют ко, то они построят второй глаз и выживут.



Ошибка

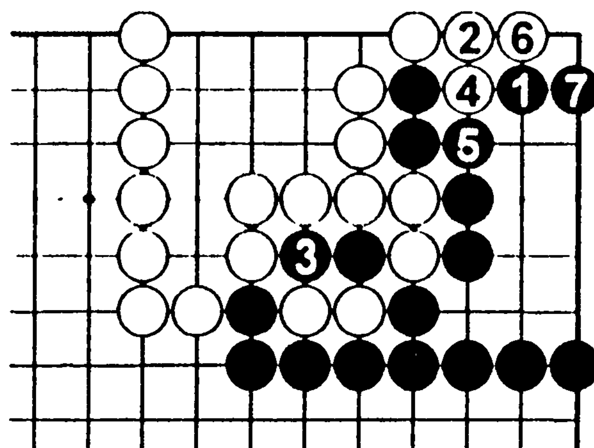
Если черные сыграют ❶, то белые ударят в жизненный пункт ② и черные погибнут.

72



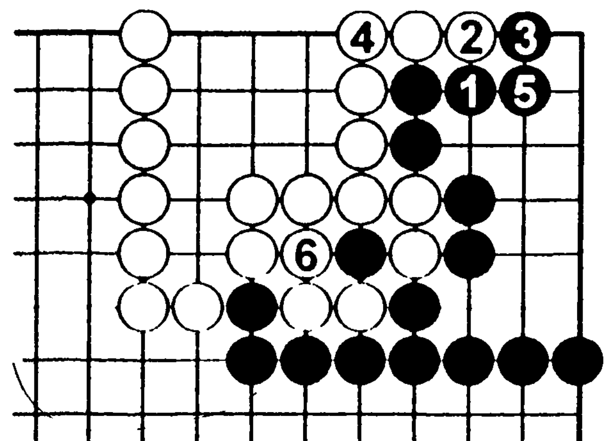
Правильно

Прыжок ❶ – правильный ответ. После этого следуют ходы до ④.



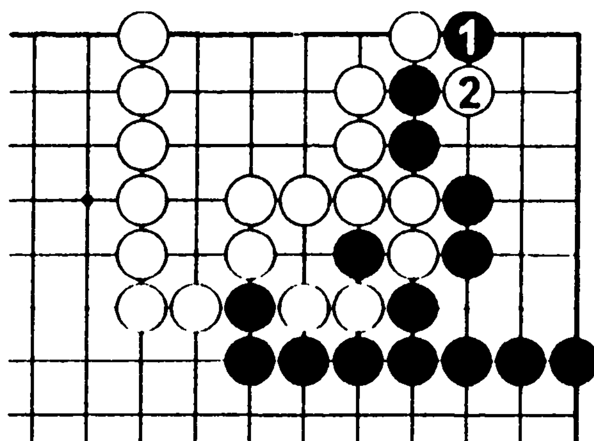
Альтернативный вариант

Белые могут также сыграть ②. Тогда черные собьют ❸. Результат тот же, что и в правильном решении.



Ошибка - 1

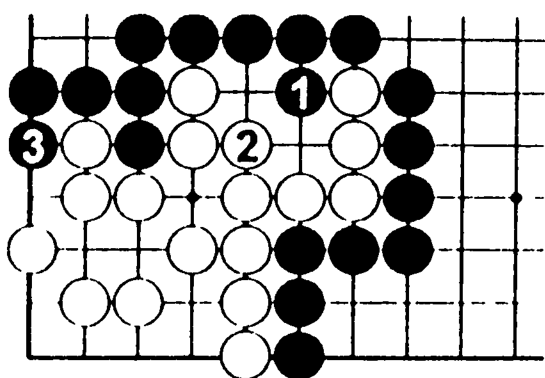
Результат такого розыгрыша на два очка хуже для черных.



Ошибка - 2

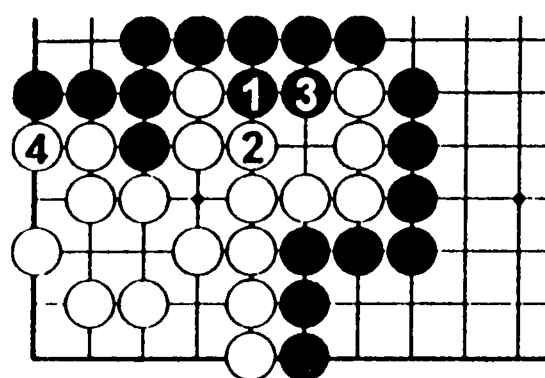
Блокировка ❶ грозит черным большими потерями.

73



Правильно

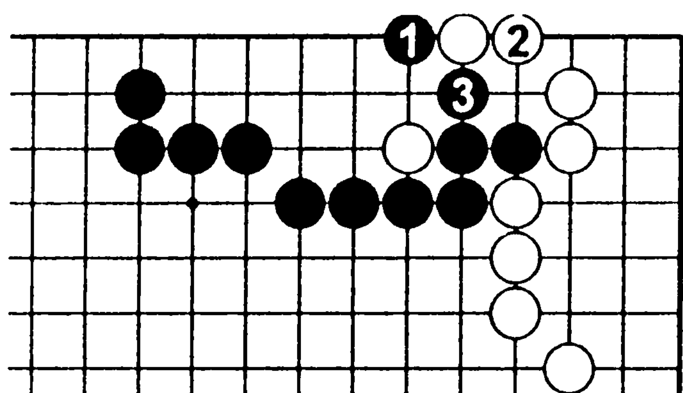
❶ – правильный ход. Пункты ② и ❸ стоят одинаково и не имеет значения какой из них занимать. У белых 9 очков территории.



Ошибка

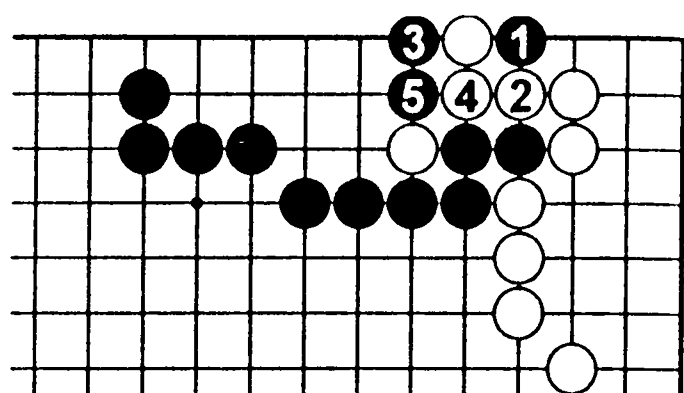
❶ – ошибка. После ④ у белых 10 очков территории.

74



Правильно

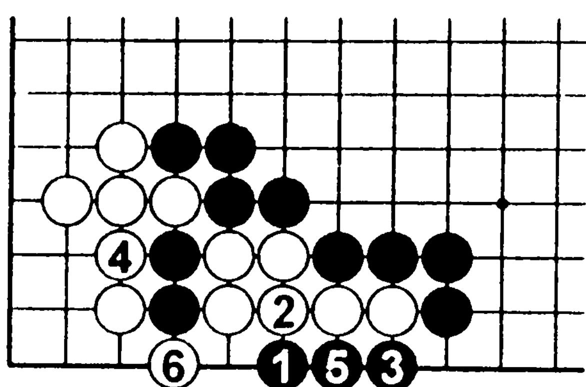
Черные могут остановить вторжение белых ходами ❶ и ❸.



Ошибка

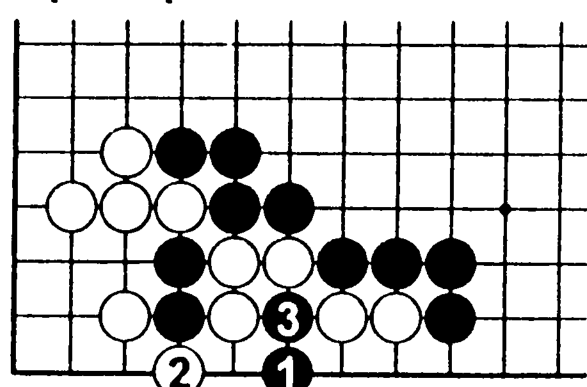
Если ❶ и ❸, то белые получат на 4 очка больше, чем при правильной игре черных.

75



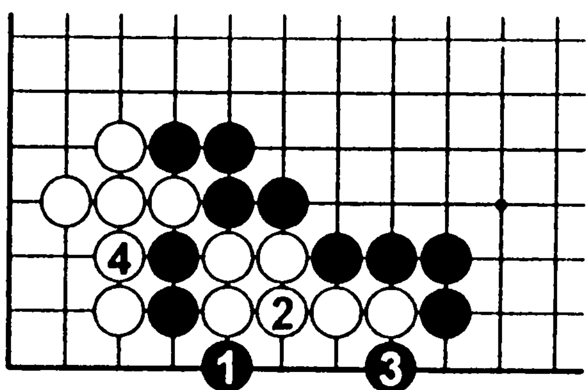
Правильно

Ход ❶ вынуждает белых убить два камня в углу в варианте до ⑥.



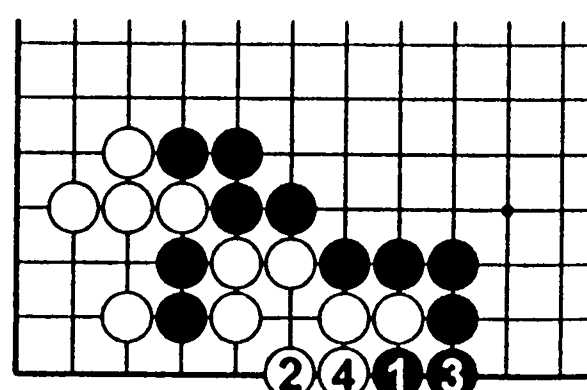
Справка

Если на ❶ белые ответят ②, то после разрезания ❸ черные поймают два камня.



Ошибка – 1

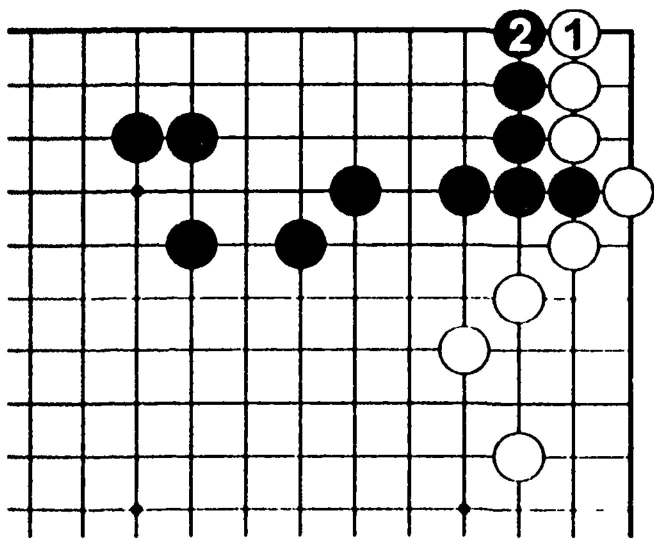
Вариант здесь дает на два очка меньше, чем правильный.



Ошибка - 2

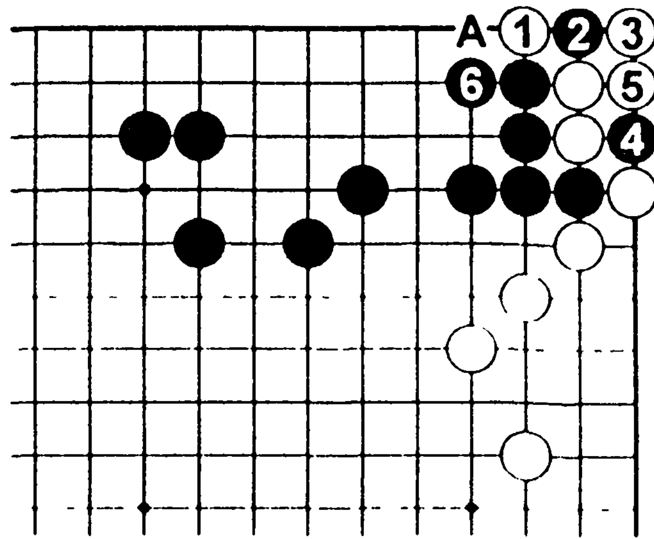
А здесь черные получают на 4 очка меньше.

76



Правильно

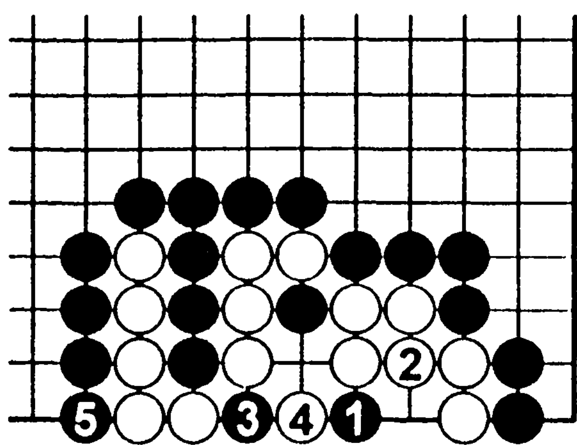
Простой ход ① – лучший ход белых.



Ошибка

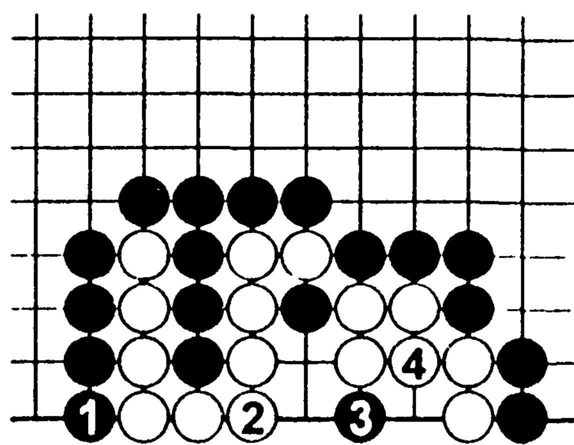
В ответ на ① белые ожидают ●A, но жертва ❷ и ❹ – лучше. Позднее черные сыграют ●A.

77



Правильно

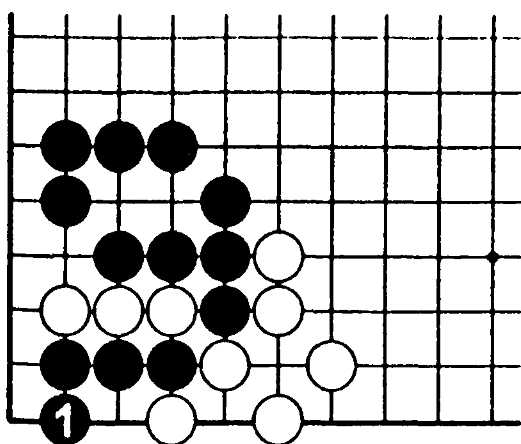
Ход ❶ использует дамэдзумари белых. После ❺ белые не могут соединиться ❸.



Ошибка

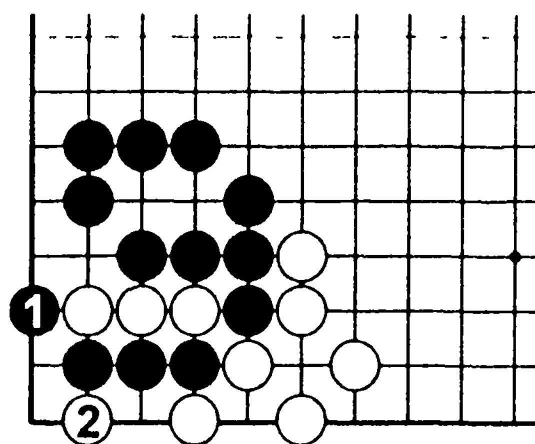
❶ и ❸ – ошибка. После ④ у белых получается два глаза.

78



Правильно

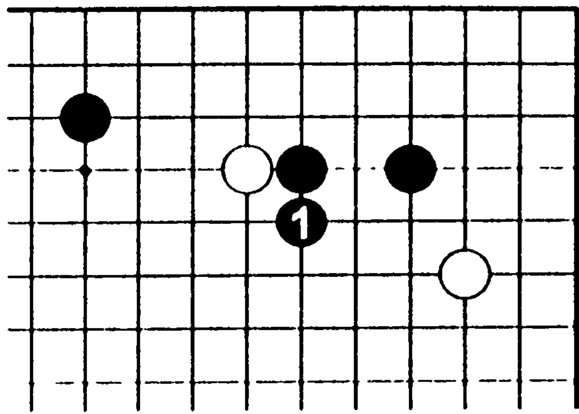
❶ – самый выгодный ход.

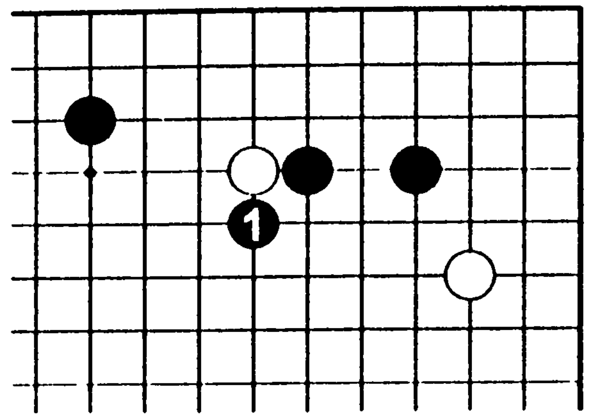


Ошибка

Если ❶, то ②. В результате у черных на 3 очка меньше.

79



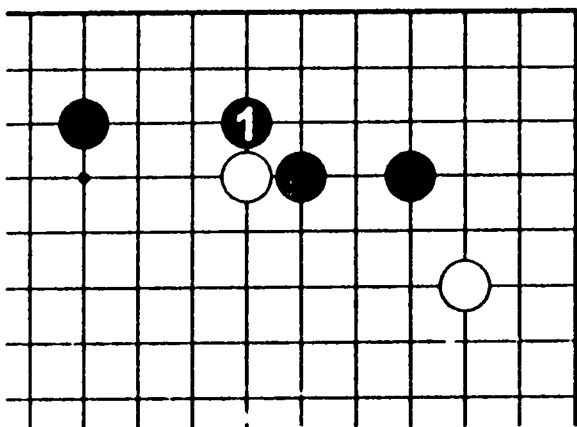


Правильно - 1

❶ – стандартный ответ. Черные планируют борьбу в большом масштабе.

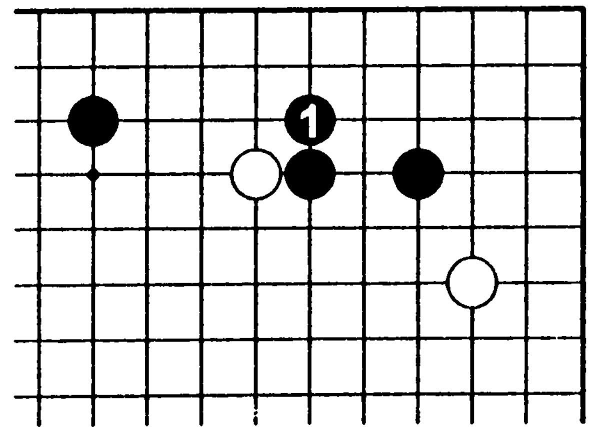
Правильно - 2

❶ – самый бескомпромиссный ход, но его реальная сила зависит от окружающей позиции.



Правильно - 3

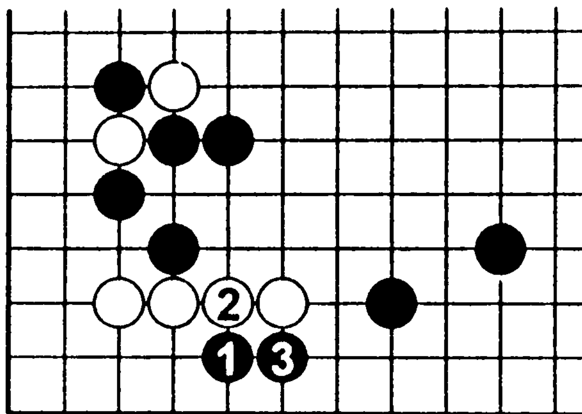
❶ – самый спокойный ответ. Здесь черные играют на территорию.



Ошибка

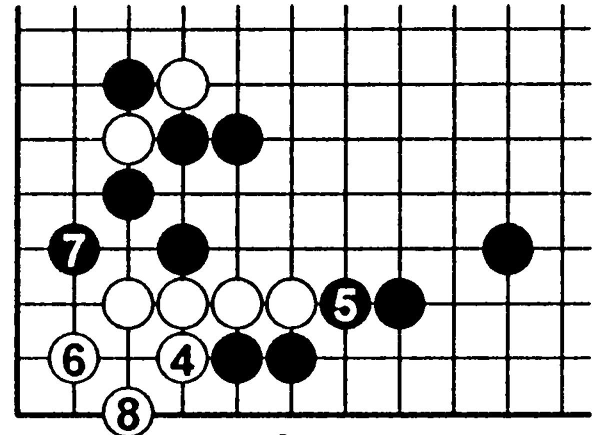
❶ – слишком прочный и покорный. Почти всегда это плохо.

80



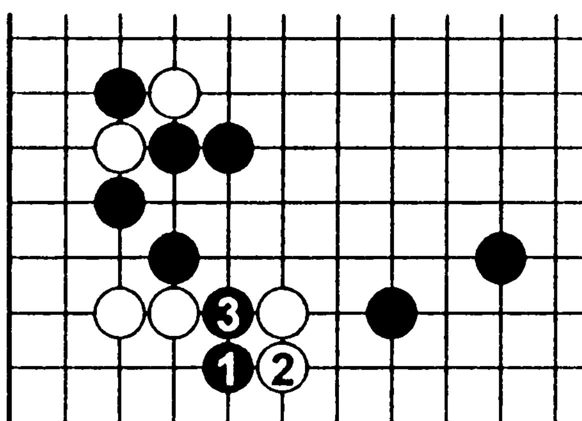
Правильно

❶ – мощный ход. Это стандартное продолжение дзёсэки.



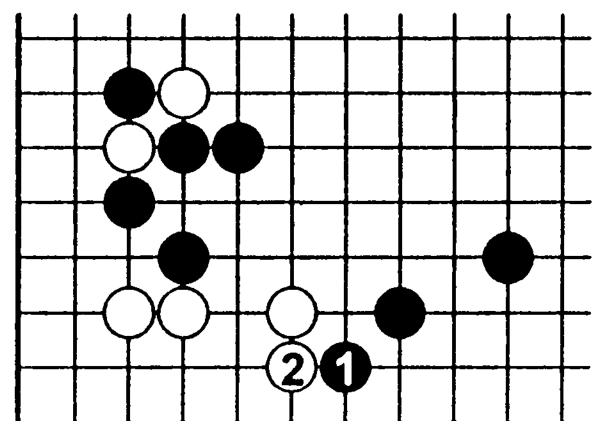
Продолжение

Белые могут выжить ходами до ⑧, но черные получают много.



Справка

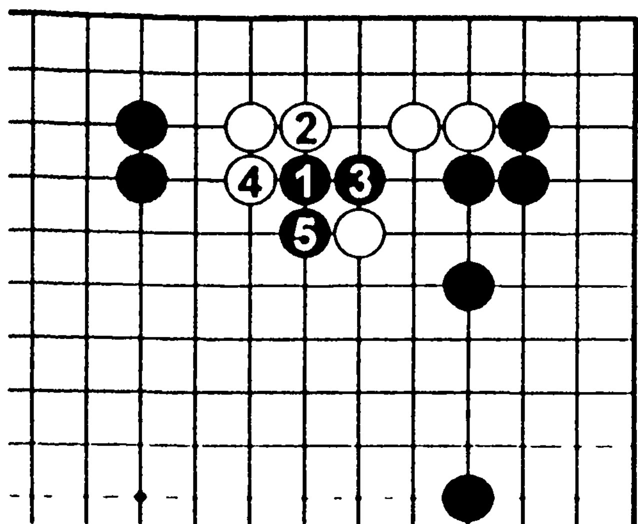
Белые не могут сопротивляться ②, поскольку после ❸ будут рассечены надвое



Ошибка

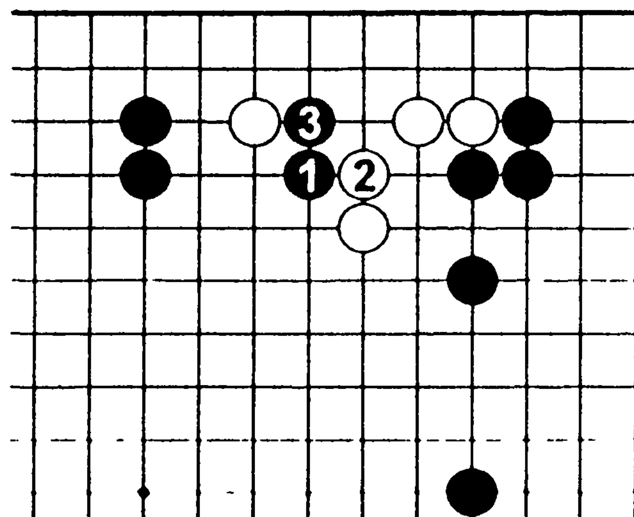
Ёсэ ход типа ❶ позволит белым стабилизироваться без проблем.

81



Правильно - 1

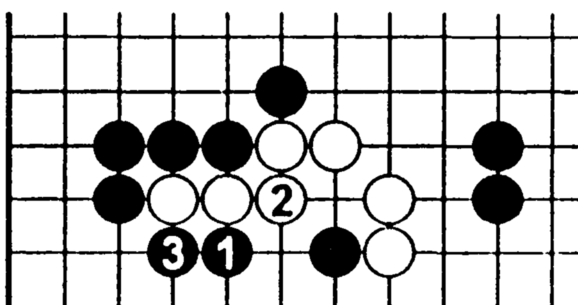
Удар ❶ – жесткий ход. К ❺ черные ловят камень и строят влияние, направленное вниз.



Правильно - 2

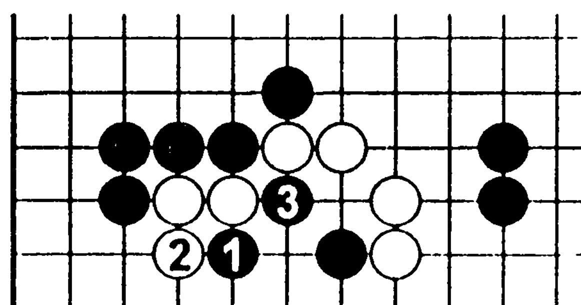
Если ②, то ❸ окружает камень и лишает 4 камня справа базы.

82



Правильно

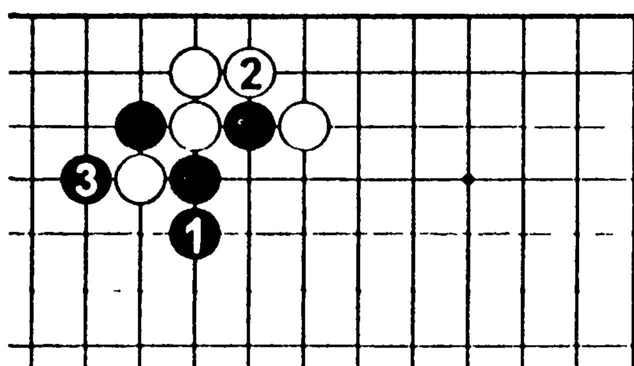
❶ – замечательное тэсудзи. Черные не только набирают очки, но и начинают жесткую атаку белых.



Справка

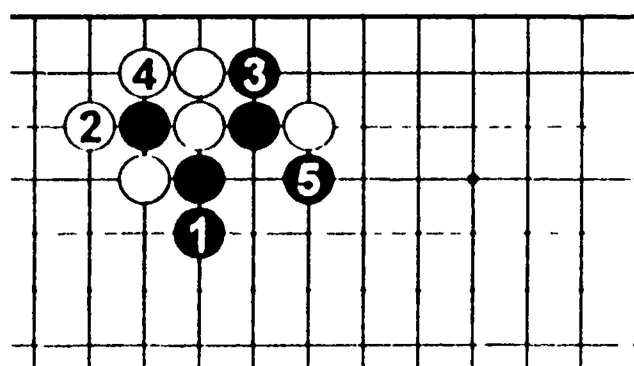
Если белые пытаются сопротивляться ②, то черные режут ❸ и забирают три камня.

83



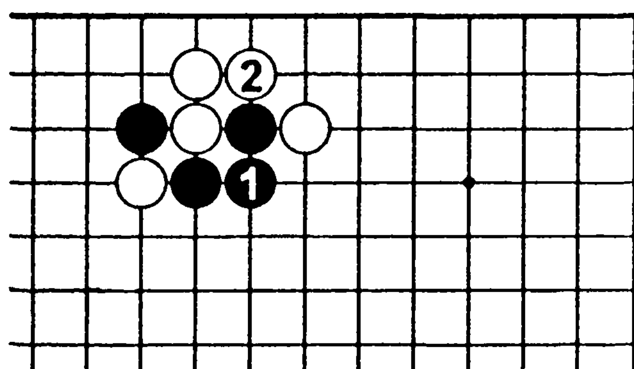
Правильно

❶ – тэсудзи. Если ②, то черные захватывают камень в ситё ходом ❸.



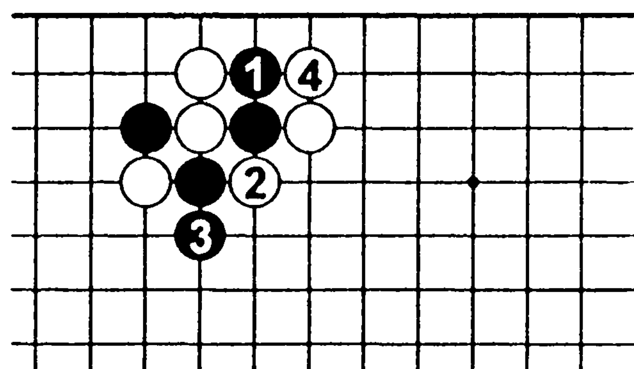
Справка

Если белые ответят ②, то получат силу, направленную вправо после ❺.



Ошибка - 1

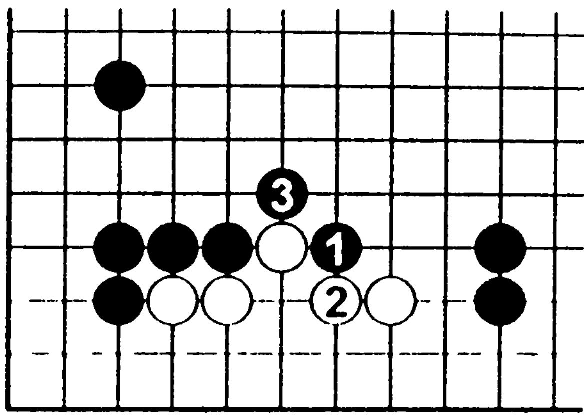
Если черные соединятся ❶, то у них не будет достойного продолжения после ②.



Ошибка - 2

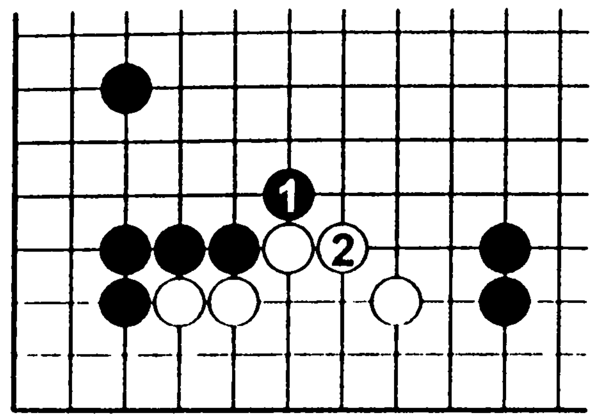
Если ❶, то белые собьют два камня ходами ② и ④. Это плохо для черных.

84



Правильно

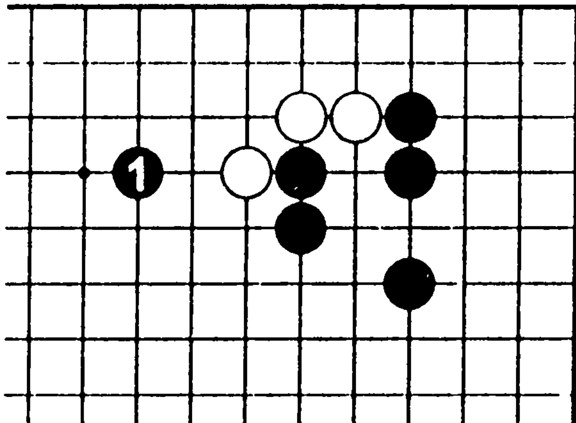
Зажим ❶ позволяет черным прижать противника к нижней стороне.



Ошибка

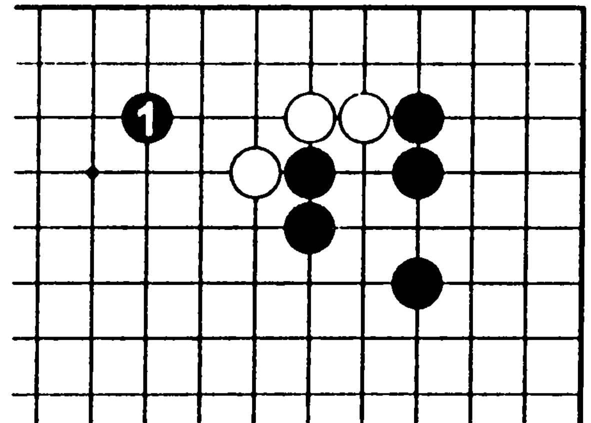
Ход ❶ позволяет белым развиться в центр ②.

85



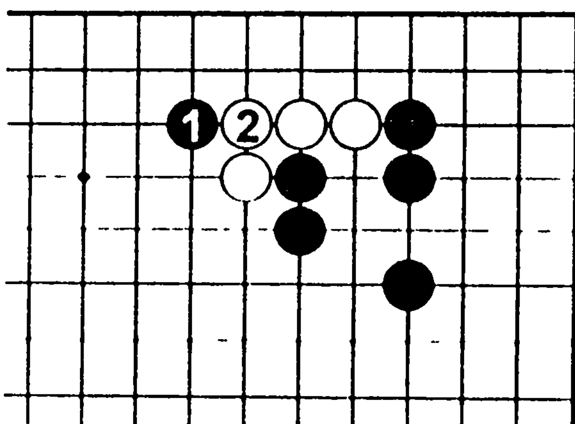
Правильно

❶ стандартная атака таких трех камней.



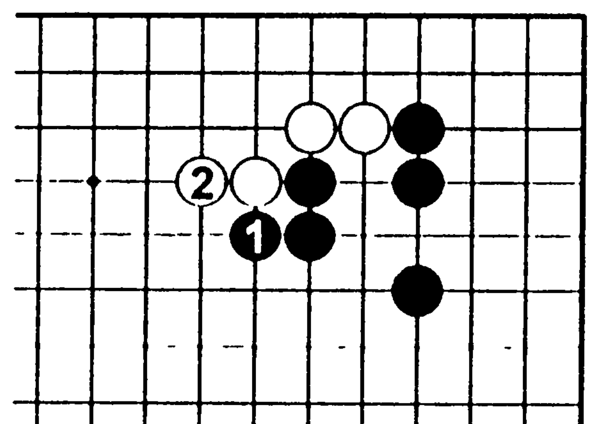
Справка

Поскольку у черных сильная позиция, то ❶ – тоже хороший ход.



Ошибка - 1

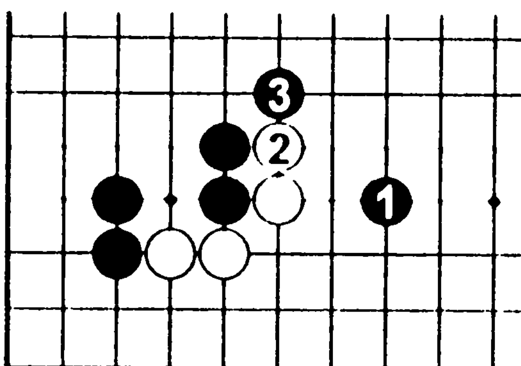
Ход ❶ помогает черным защитить пункт разрезания ходом ②.



Ошибка - 2

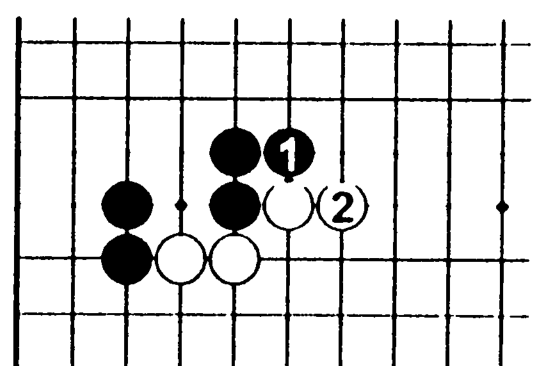
❶ – тоже плохой ход. Он помогает белым укрепиться.

86



Правильно

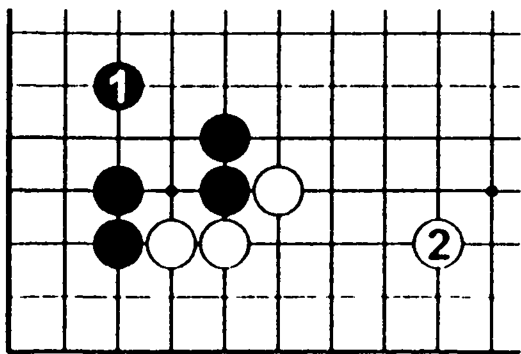
❶ правильный ход, как и в предыдущей задаче. Если ②, то черные надавливают ❸.



Ошибка - 1

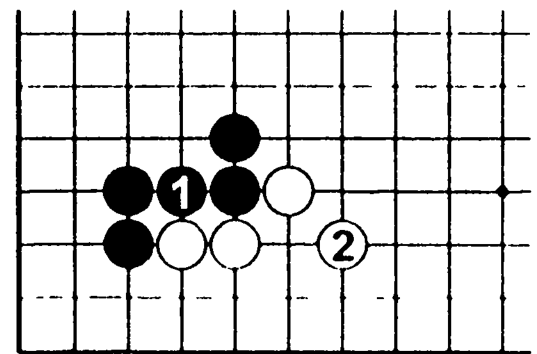
Как и раньше, ❶ плохой ход

86



Ошибка - 2

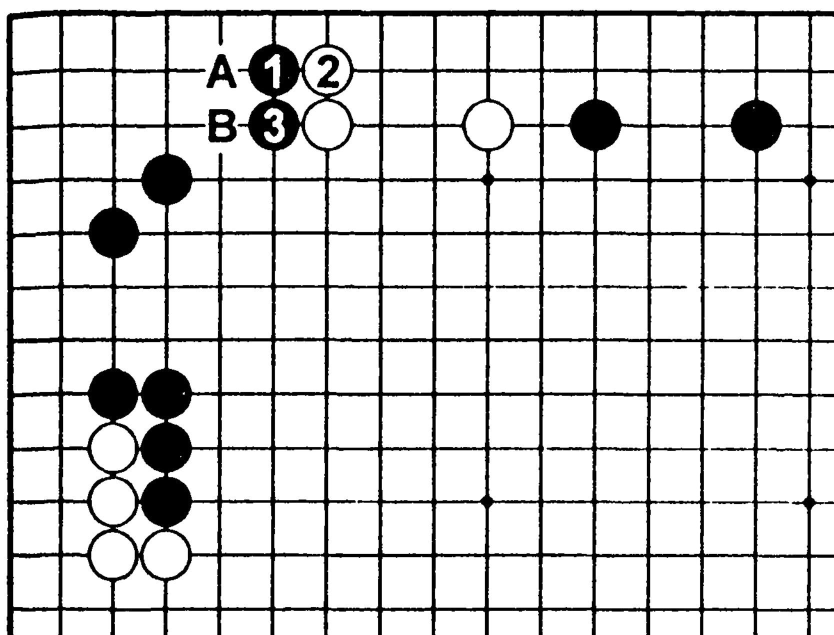
❶ – слишком пассивно. Белые получили возможность стабилизироваться внизу ②.



Ошибка - 3

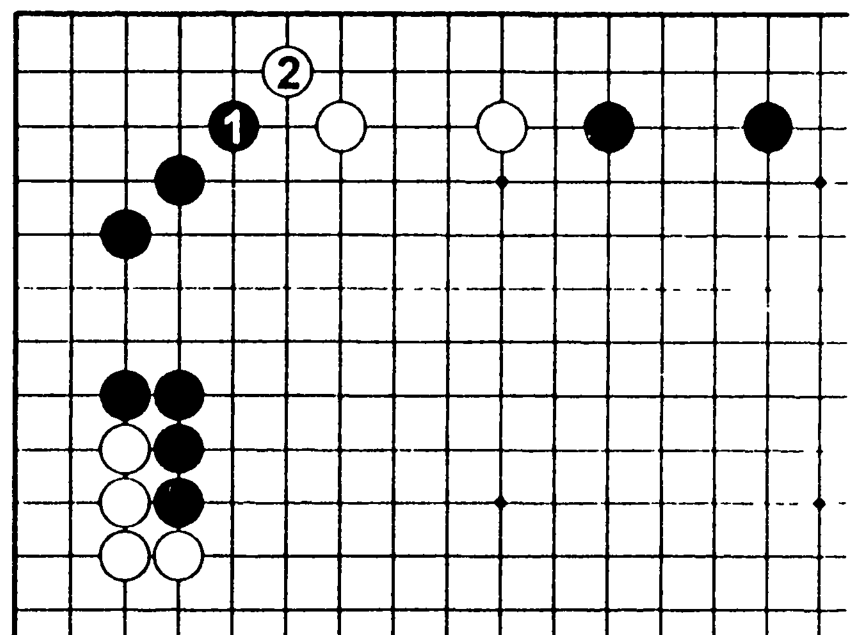
❶ – практически бессмысленный ход. Белые стабилизируют свою позицию, защищая пункт разрезания ②.

87



Правильно

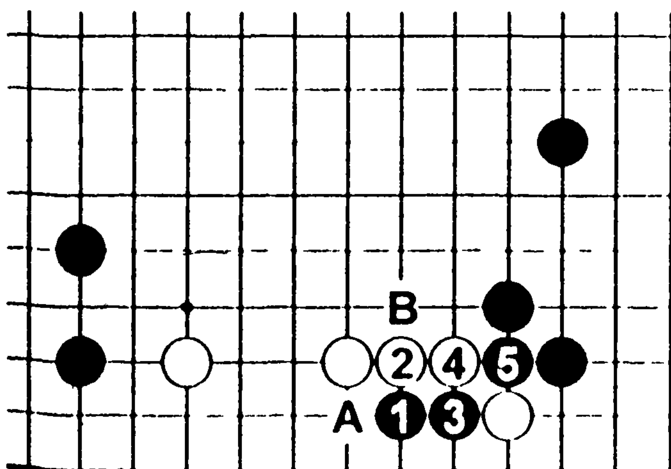
Поскольку черные сильны слева, они могут прыгнуть далеко – ❶. Если ②, то ❸. Если ② в 3, то ●A. Если ② в B, то ❸.



Ошибка

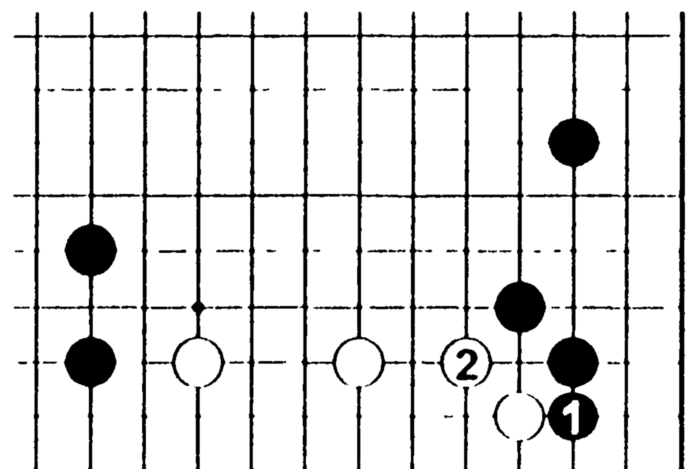
Ход ❶ позволяет белым расширить их позицию ②.

88



Правильно

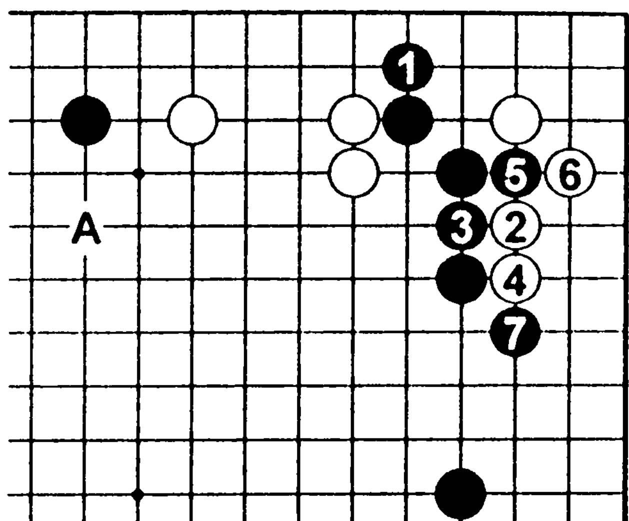
Черные могут заработать очки ходами до ❺. В некоторых случаях черные могут сыграть ❸ в A. Если ② в 4, то ❷, ○B, ●A.



Ошибка

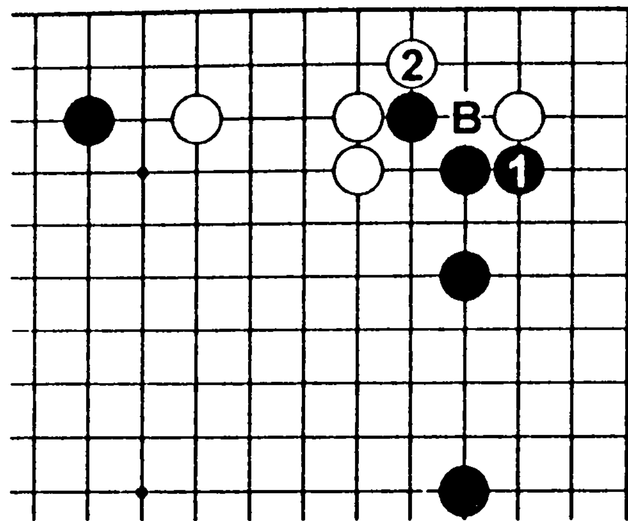
Ход ❶ позволяет белым защитить слабость ходом ②

89



Правильно

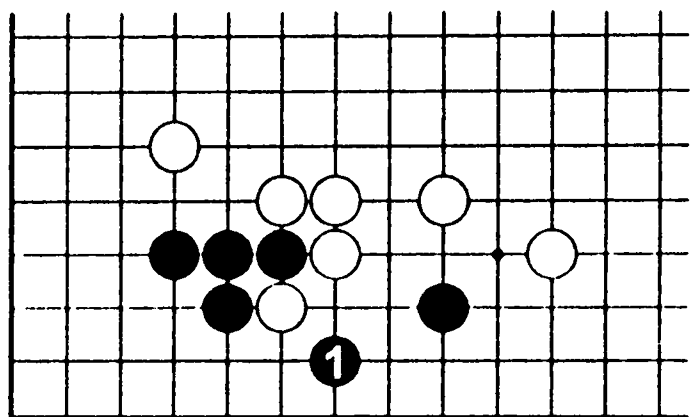
❶ – правильный ход. Даже хотя белые могут выжить в углу, они делают это в готэ и у черных появляется момент для атаки трех белых камней наверху прыжком ●**A**.



Ошибка

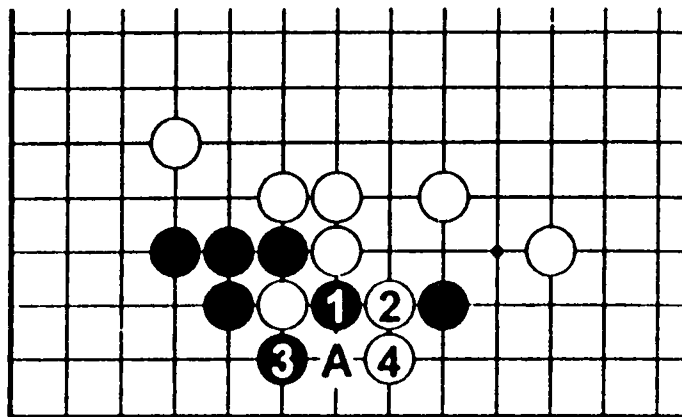
❶ – слишком пассивный ход. Теперь белые могут стабилизироваться в углу ходом ②. Ход ❶ в **B** специальная стратегия, но он плох в большинстве случаев.

90



Правильно

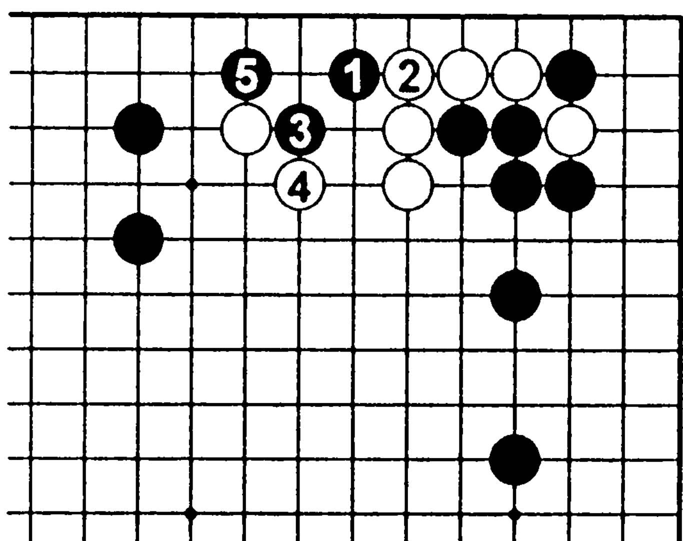
❶ - тэсудзи, дающее соединение всем черным камням.



Ошибка

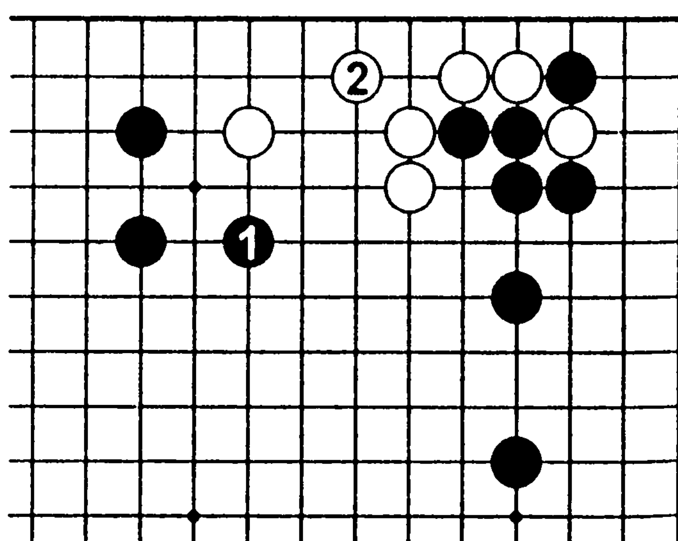
Атари ❶ позволит белым отрезать черный камень справа ходами ② и ④. Однако, ход ❶ в **3** ведет к ко после ○**A**, ❶, ②.

91



Правильно

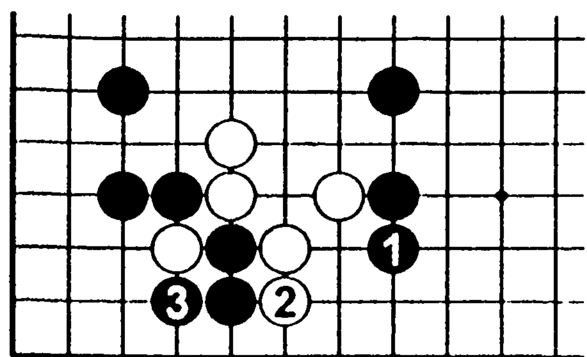
Черные ходом ❶ бьют в жизненный пункт, а затем лишают белых базы ходами ❸ и ❺. Если белые играют ④ в **5**, то черные пойдут ❺ в 4.



Ошибка

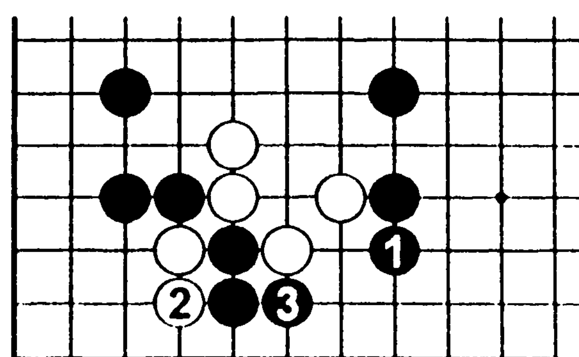
Ход ❶ неудовлетворителен, потому что позволяет белым укрепить слабость ходом ②.

92



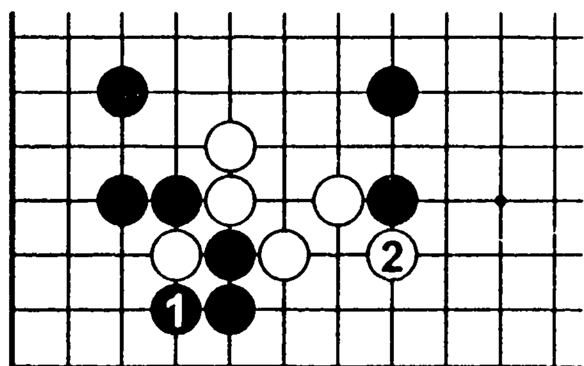
Правильно

Если ❶, то после обмена ② – ❸ белая группа ослабеет.



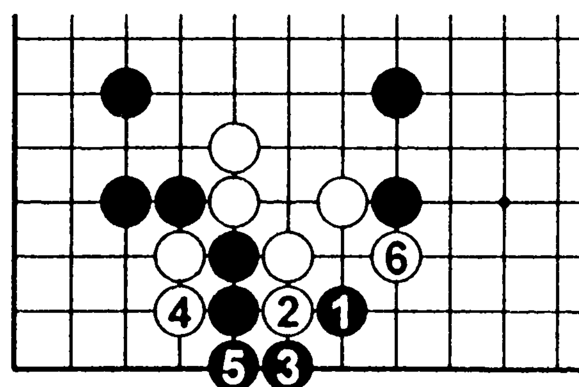
Справка

Ход ② лишен смысла. Черные играют ❸ и два белых камня в углу погибают.



Ошибка - 1

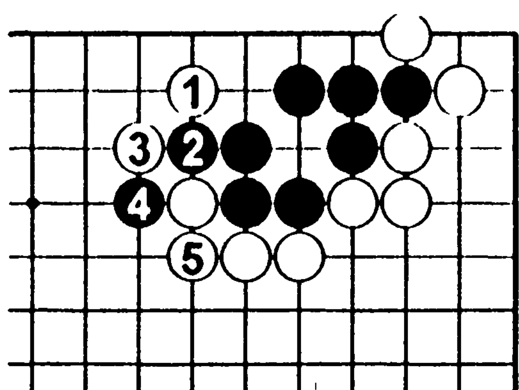
Ход ❶ позволяет белым построить сильную позицию после ②.



Ошибка - 2

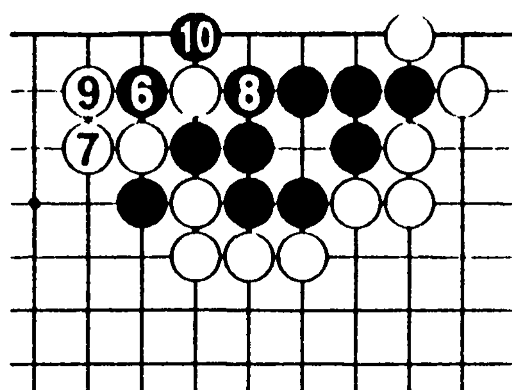
Черные хотят соединиться всеми камнями, но терпят крах после ⑥

93



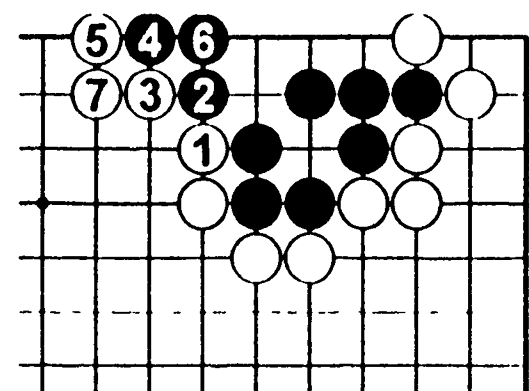
Правильно

① – жизненный пункт. После ⑤



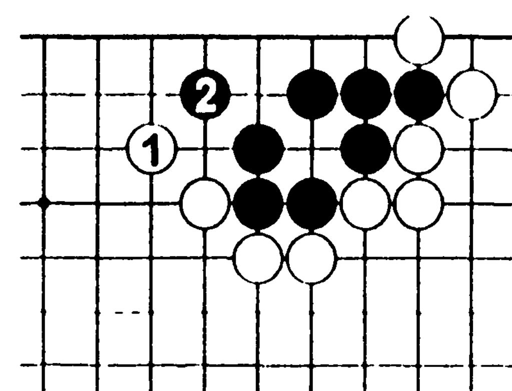
Продолжение

Белые играют ⑦ и ⑨, прижимая черных к верхней стороне и заканчивая в сэнтэ.



Ошибка - 1

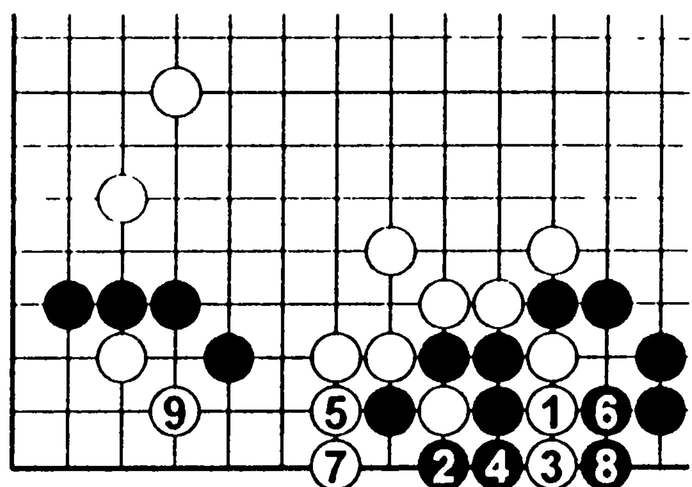
Если белые играют вариант до ⑦ они опять зажимают черных, но заканчивают в готэ.



Ошибка - 2

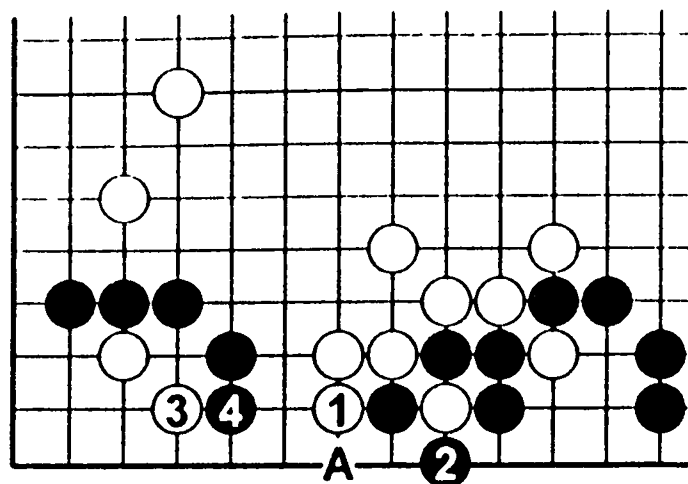
Ходом ① белые получают таки сэнтэ, но они не могут зажать черных.

94



Правильно

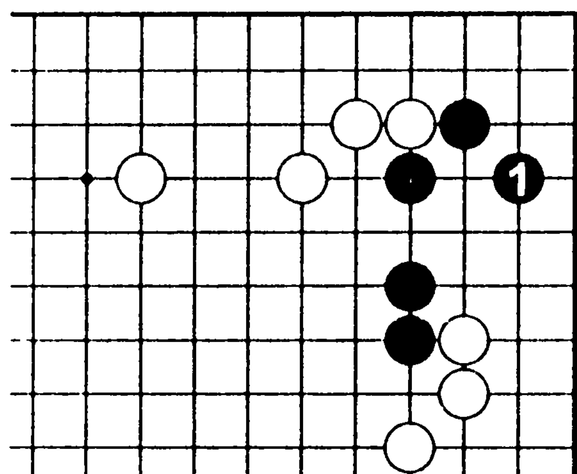
Белые должны сперва сыграть ① и ③, а затем заставить черных ходами ⑤ и ⑦ убить эти камни. После всего этого белые могут соединиться с камнем в углу ходом ❾.



Ошибка

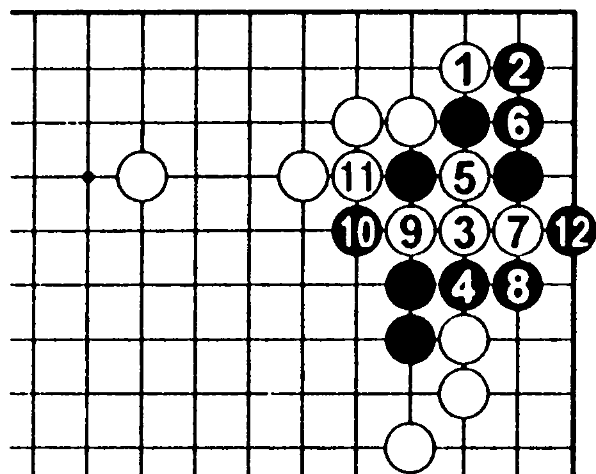
Простые ходы ① и ③ недостаточно хороши. Черные играют ❹, потому что ○A – это не угроза черным камням справа. Теперь два белых камня в углу умирают.

95



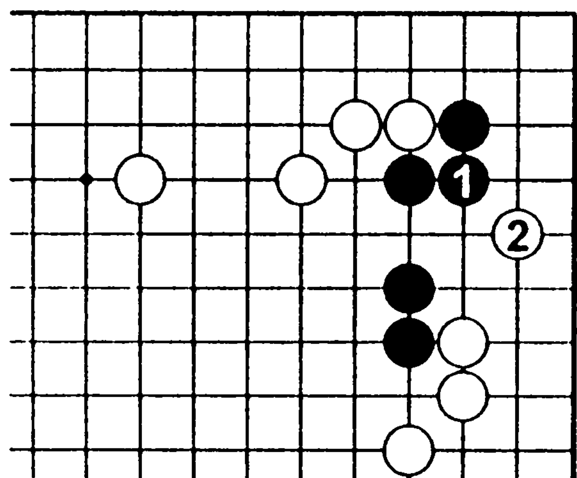
Правильно

❶ ход, позволяющий черным выжить самым выгодным способом.



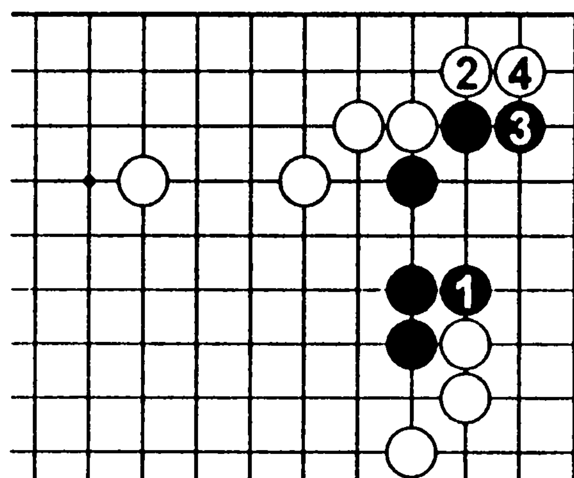
Продолжение

Белые атакуют ① и ③, но черные контратакуют ходами до ●12. Все их камни соединились и они с легкостью строят два глаза.



Ошибка - 1

Соединение ❶ приглашает белых скользнуть ②. Черным еще нужно бороться за два глаза.



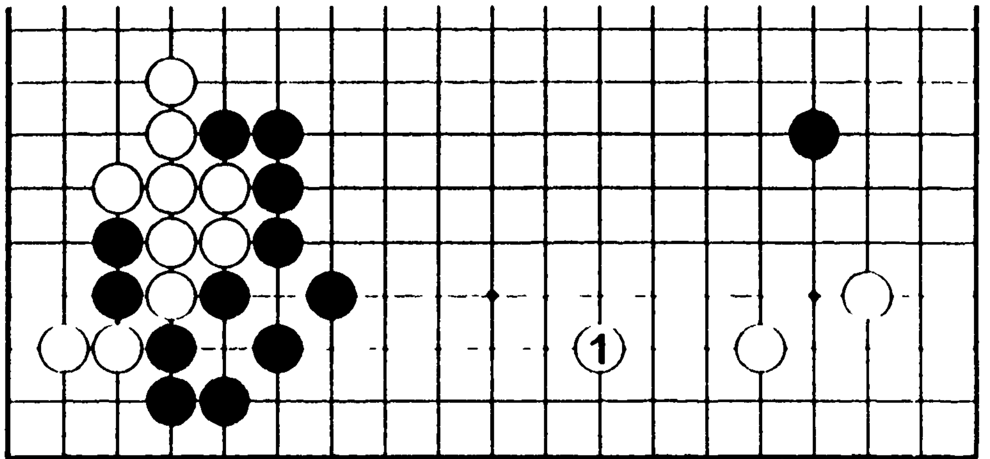
Ошибка - 2

Если черные играют ❶, то после ② и ④ двух глаз у них все еще не будет.

96

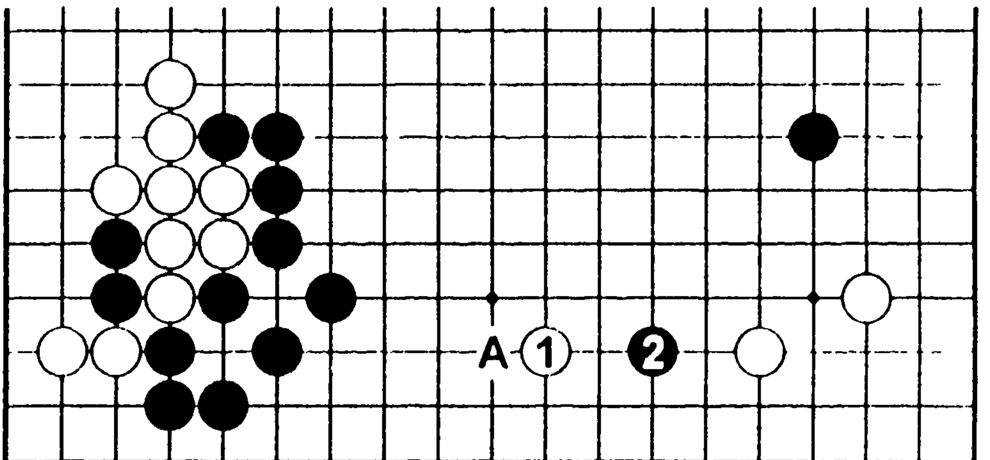
Правильно

Белые не должны распространяться дальше, чем ① из-за очень плотной позиции черных слева.



Ошибка

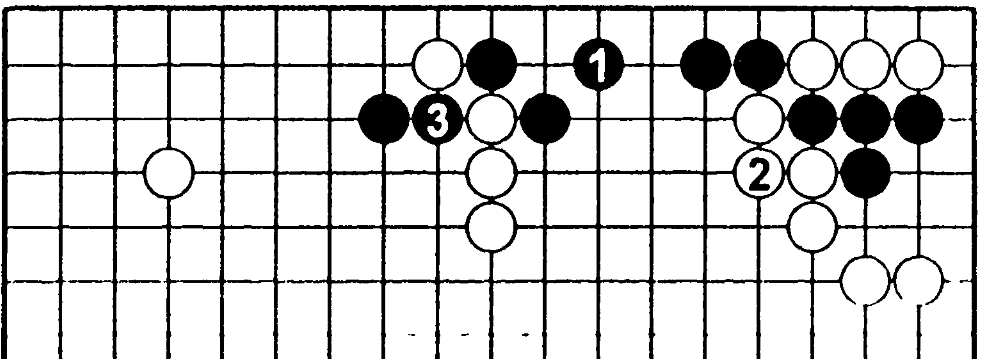
Распространение ① (или ОА) как бы приглашает черных к вторжению ❷. Белым из-за близости плотности черных будет неуютно.



97

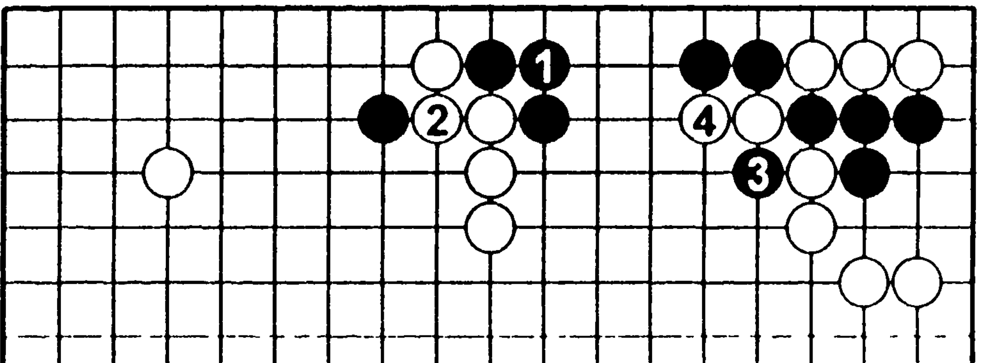
Правильно

Ход ❶ нацеливается на два пункта разрезания ② и ❸. Если ② в 3, то черные режут ❷ и убивают 4 белых камня.



Ошибка

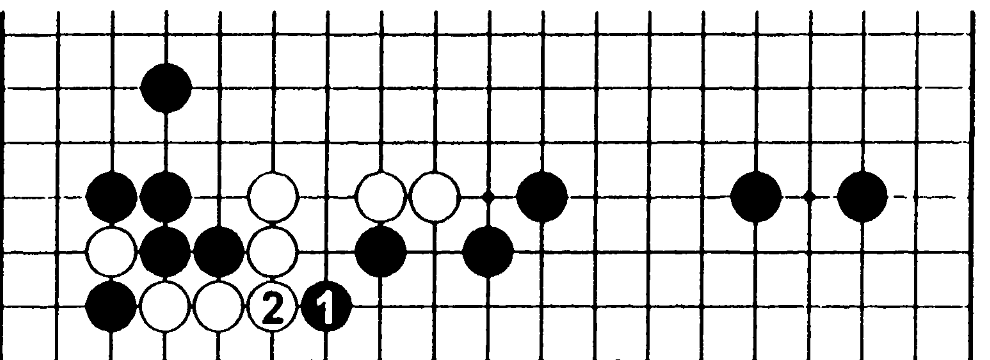
Если черные сыграют ❶, то белые могут соединиться ②. Теперь ходом ❸ ничего не убивается.



98

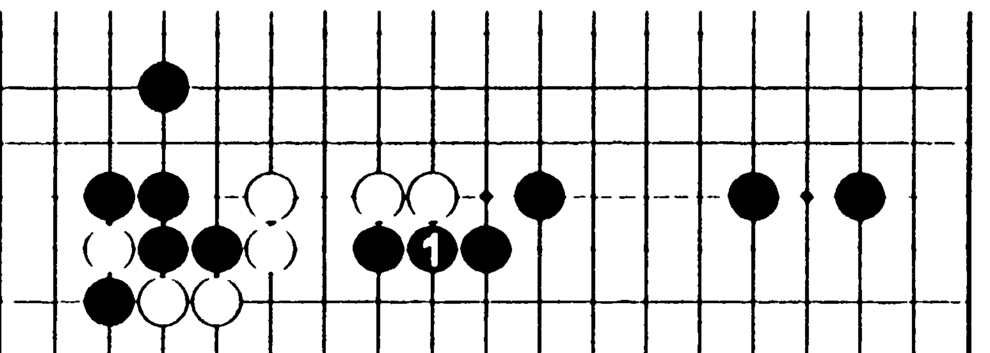
Правильно

Черные могут защитить свои камни в сэнтэ ходом подзоки ❶.

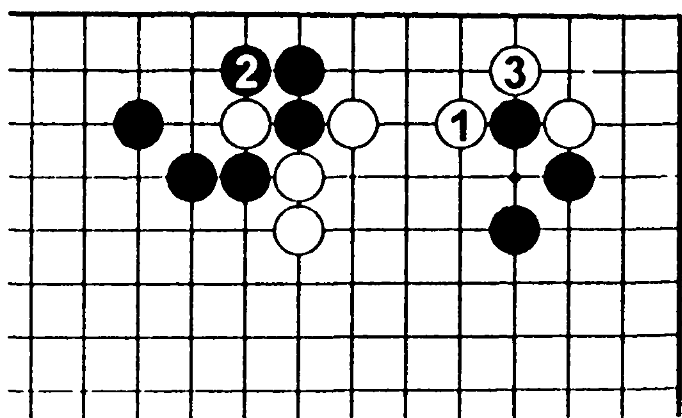


Ошибка

❶ – прочное соединение, но здесь черные заканчивают в готэ.

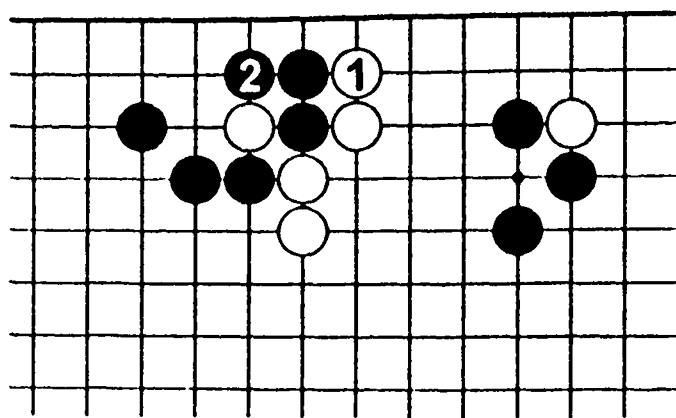


99



Правильно

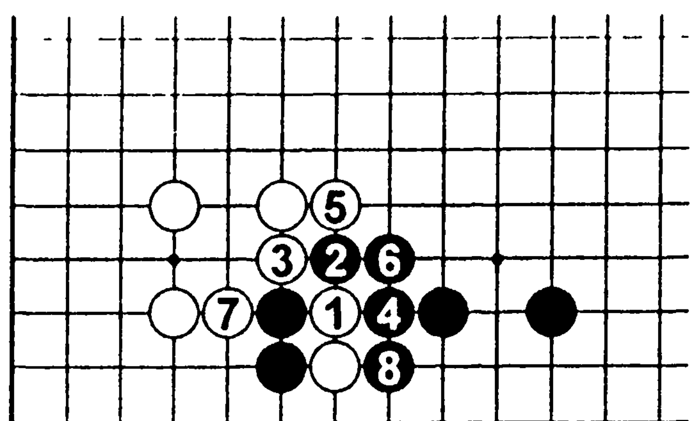
Ход ① делает двойную угрозу. Если ❷ в 3, то ③ в 2 и убивают два черных камня.



Ошибка

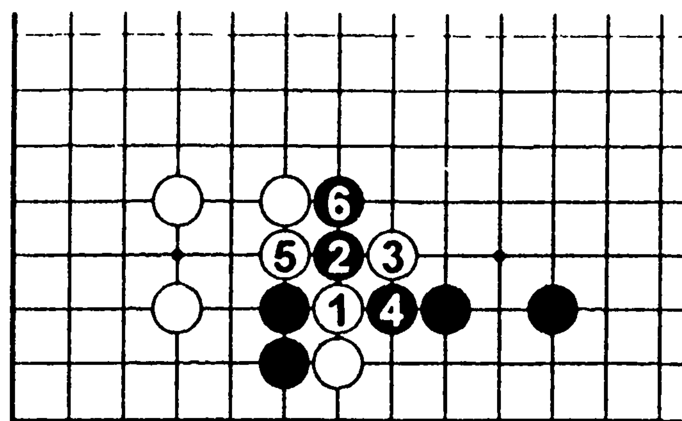
Ход ① не несет никакой угрозы углу. После ❷ у белых нет продолжения.

100



Правильно

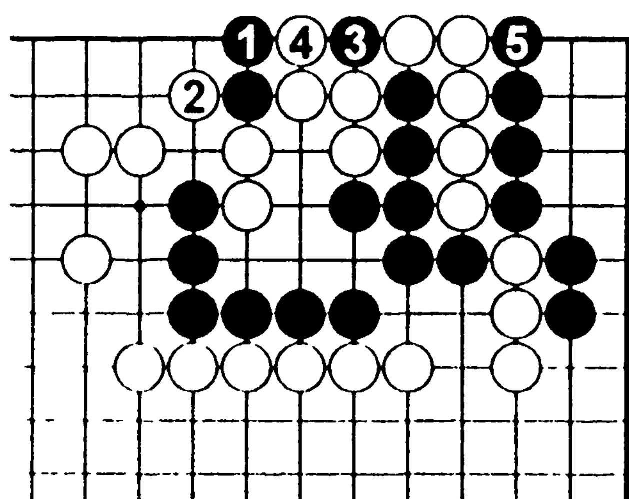
Белые сперва играют ①, а затем режут ③. План их состоит в жертве двух камней и построении плотности с хорошей формой.



Ошибка

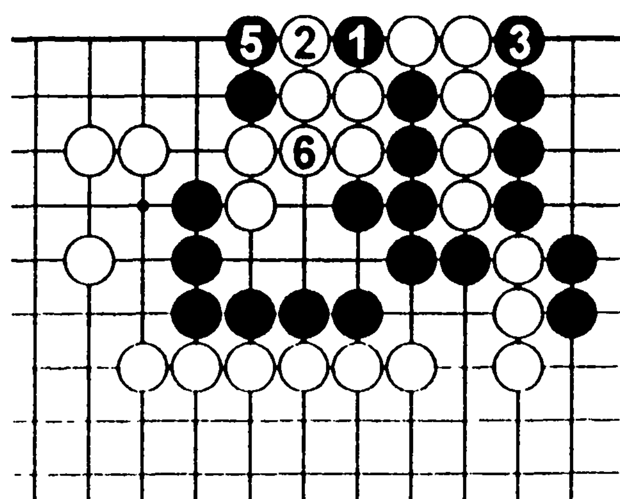
Белые должны быть внимательны и не сыграть ③, поскольку получат немного худшую позицию.

101



Правильно

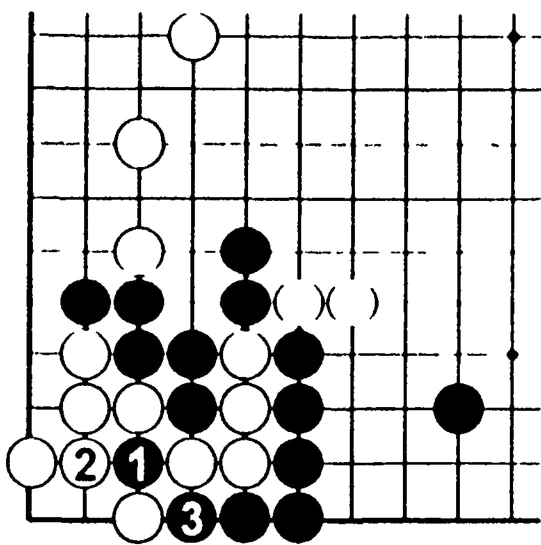
Ход ❶ позволяет захватить камни справа. Если ②, то после ❺ черные убивают 5 камней. Если ② в 3, то ❸ на пункт ниже ②.



Ошибка

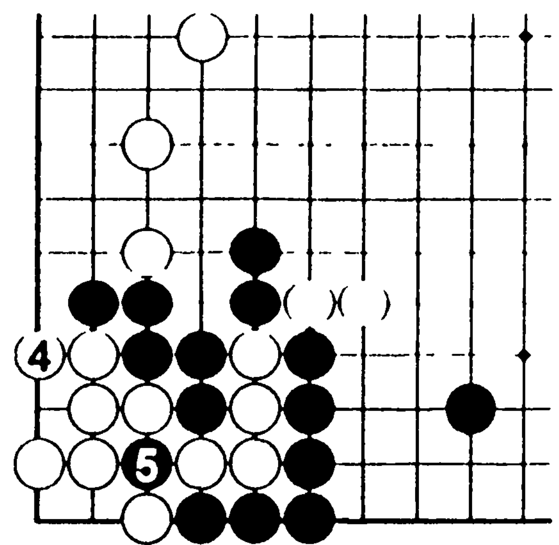
Порядок ходов важен. Если черные сначала ходят ❶, то белые спасают все камни ходом ⑥.

102



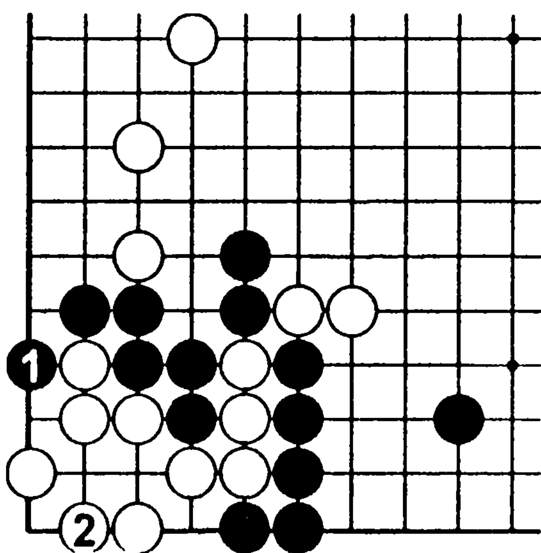
Правильно

Черные вбрасывают камень ❶, а затем наносят атари ❸.



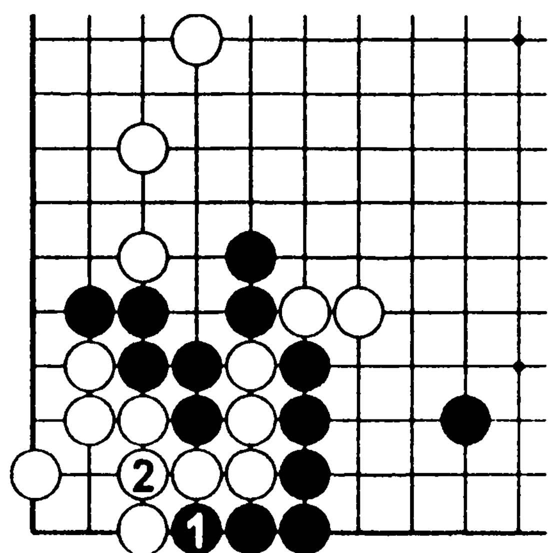
Продолжение

Белые должны сделать второй глаз ходом ④, позволяя черным сбить 4 камня.



Ошибка - 1

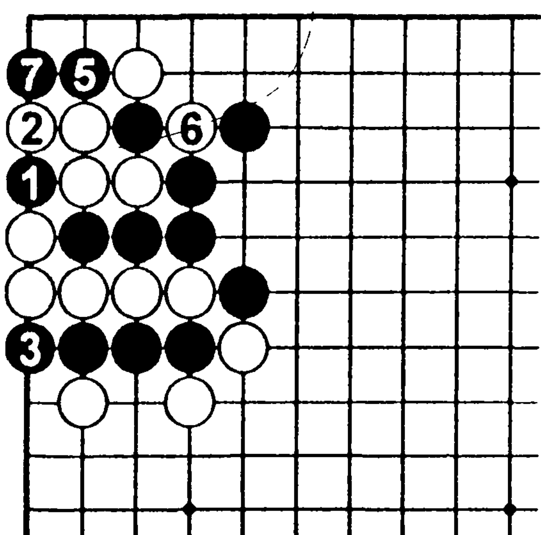
Если ❶, то белые могут легко выжить ходом ②. Черные камни сверху теперь ждет тяжелая борьба.



Ошибка - 2

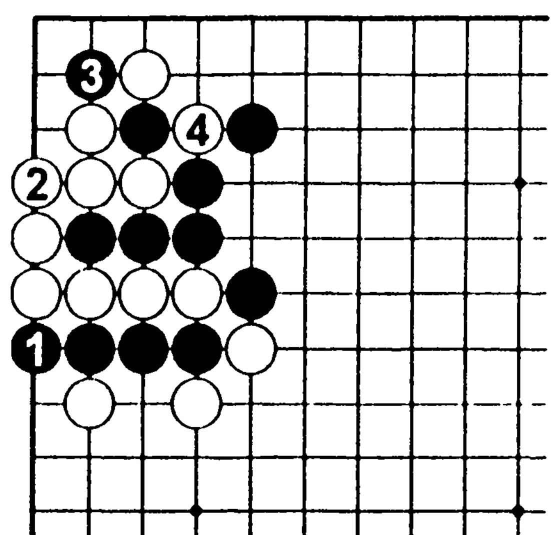
Ход ❶ - слишком грубый. Белые строят глазную форму простой защитой ②.

103



Правильно

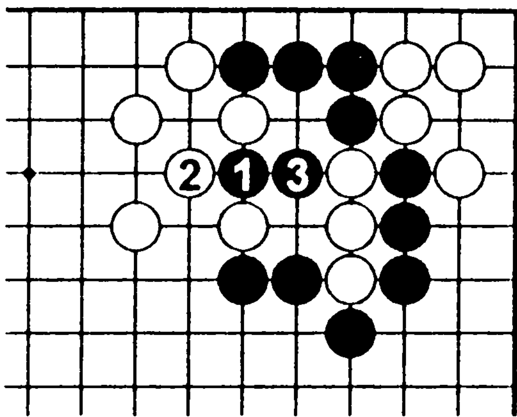
Черные вбрасывают камень ❶ и убивают белых серией последовательных атари.



Ошибка

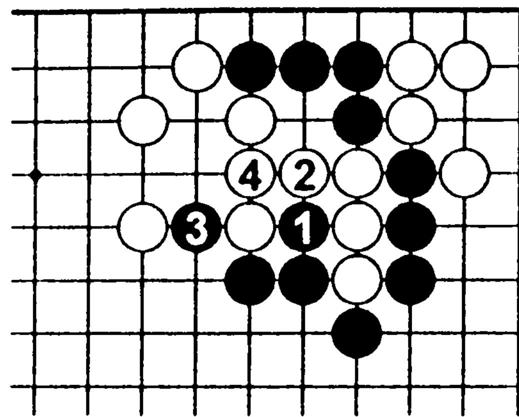
Черные не могут убить белых без жертвы камня, что и показано здесь

104



Правильно

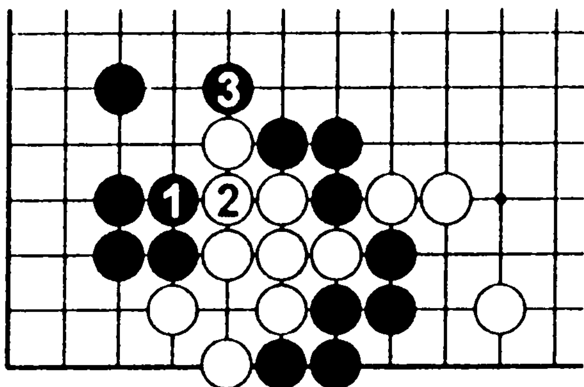
Черные вклиниваются ❶. После ❸ трем камням белых не убежать.



Ошибка

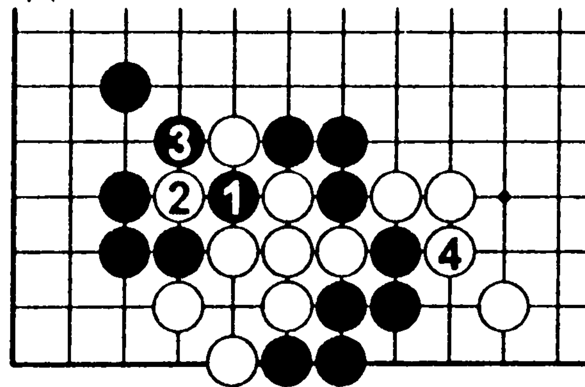
❶ и ❸ – безыскусные ходы. Белые соединяются со своими камнями ходами ② и ④.

105



Правильно

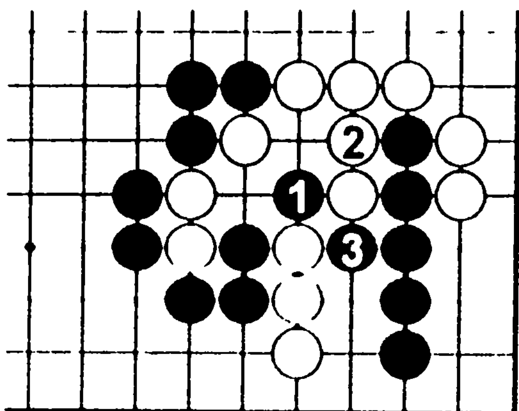
❶ - единственный путь захвата белых камней.



Ошибка

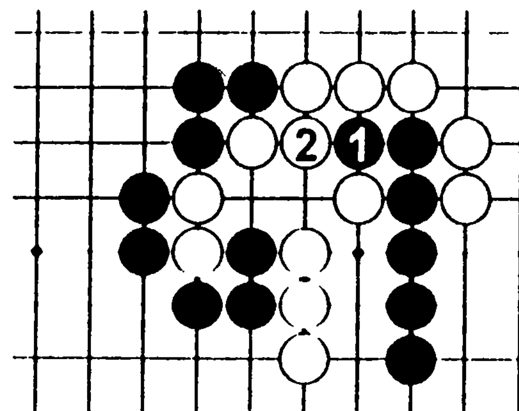
Жертва ❶ может показаться тэсудзи, но в результате получается ко

106



Правильно

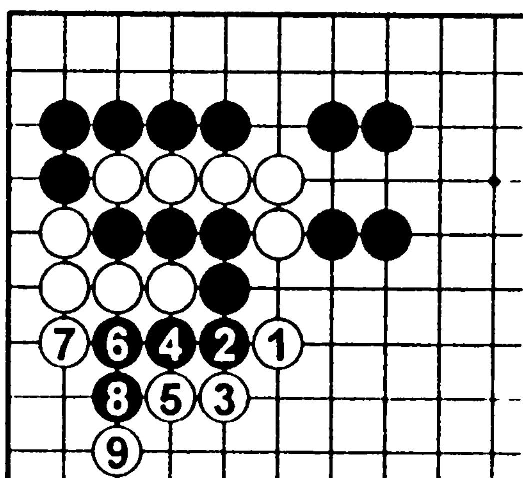
❶ жизненный пункт для отделения трех камней внизу от остальных.



Ошибка

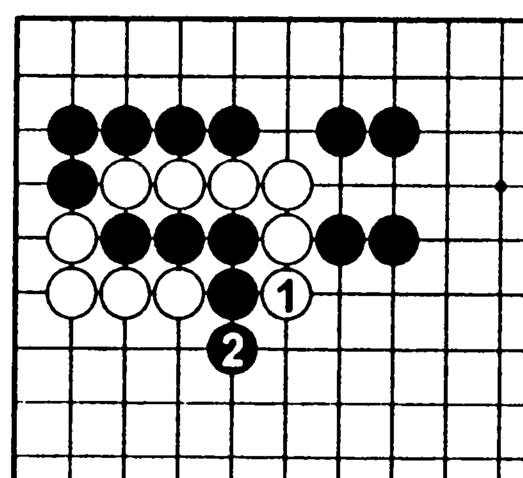
❶ слишком медленный ход После ② черные теперь не могут спасти свои камни справа.

107



Правильно

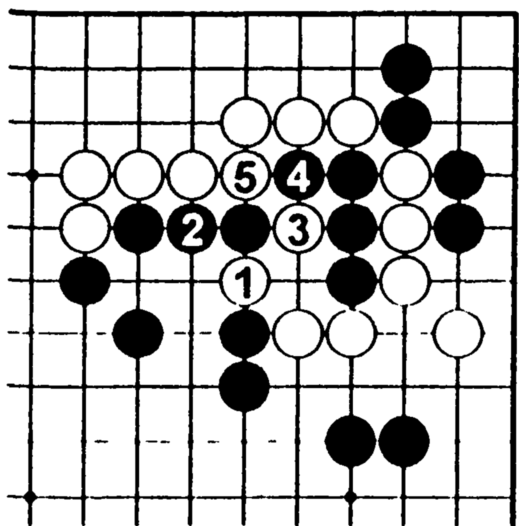
Белые убивают черных выпрыгивая ①. К ⑨ выясняется, что черные не могут убежать.



Ошибка

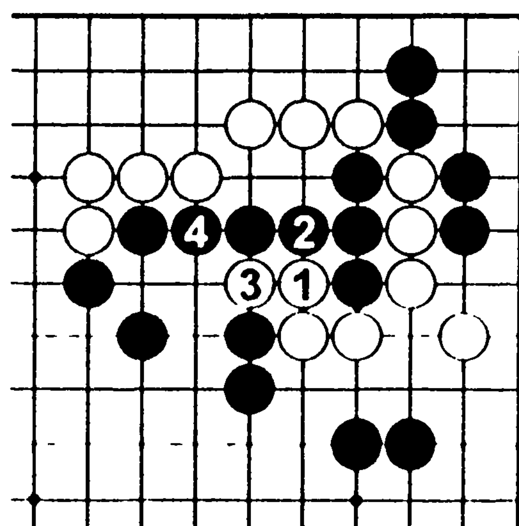
① – неизобретательный ход. Теперь у белых безнадежная позиция.

108



Правильно

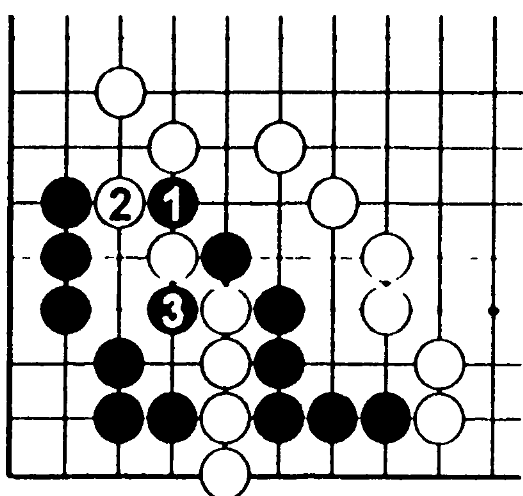
Вклинивание ① позволяет убить три камня. Если ❷, то ③ и ⑤ блокирует убегание черных.



Ошибка

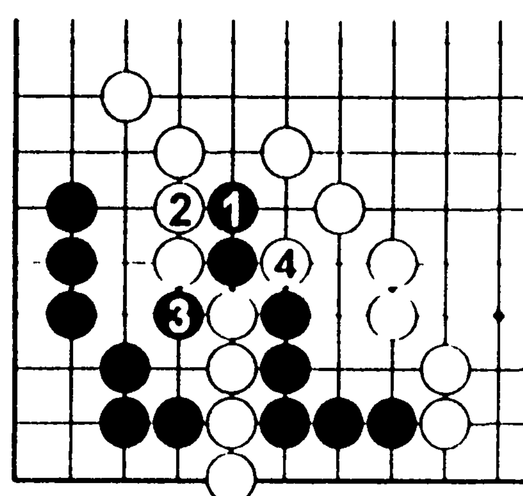
① и ③ слишком простые ходы. Черные теперь ходами ❷ и ❹ могут присоединиться к своим камням.

109



Правильно

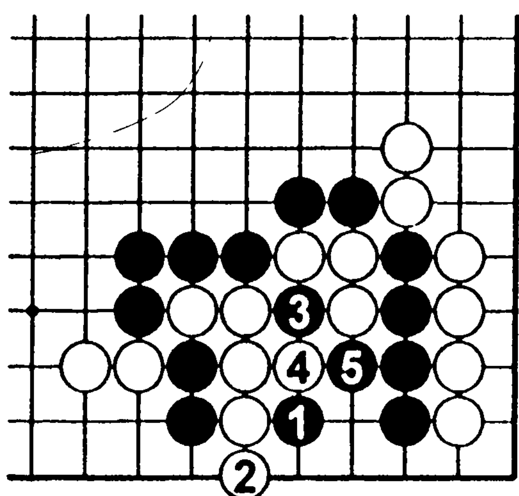
Вклинивание ❶ и разрезание ❸ – правильный порядок ходов для захвата 4-х белых камней.



Ошибка

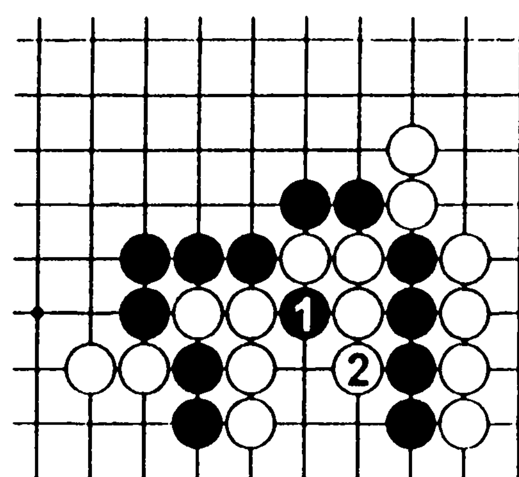
Если черные сыграют ❶ и ❸, то белые выиграют сэмэай в один ход после ④.

110



Правильно

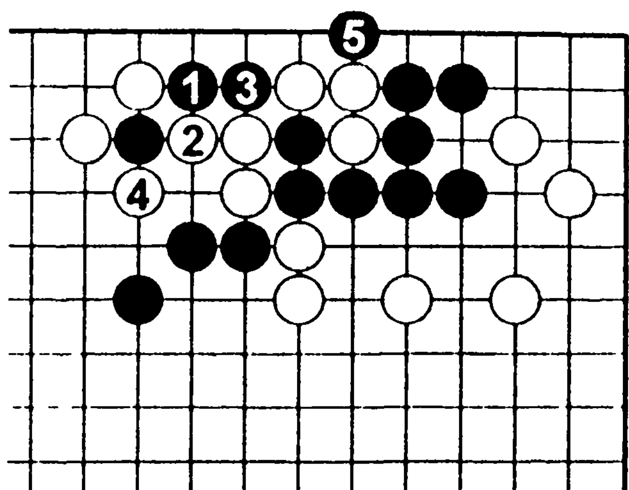
Прилипание ❶ – ключевой ход. После ❸ и ❺ три белых камня будут убиты.



Ошибка

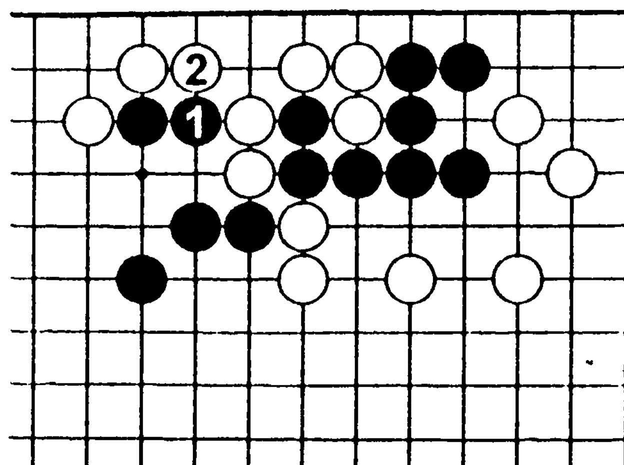
Жертва ❶ – преждевременна. Теперь все белые камни живут и, соответственно, семь черных камней захвачены.

111



Правильно

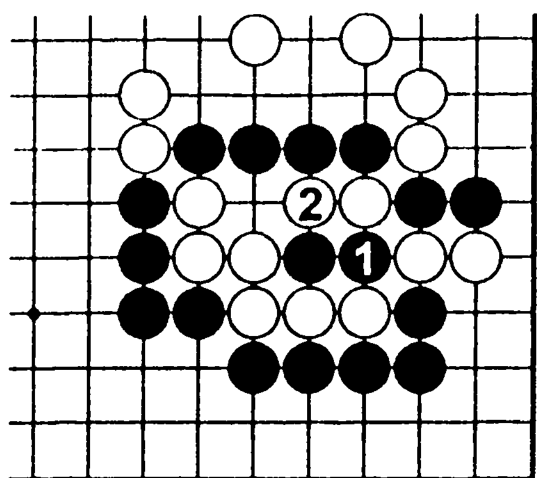
Черные могут убить белых ходами до ❺. Теперь 8 камней в углу живут. Если ② в 3, то черные ловят белых ходом ❷.



Ошибка

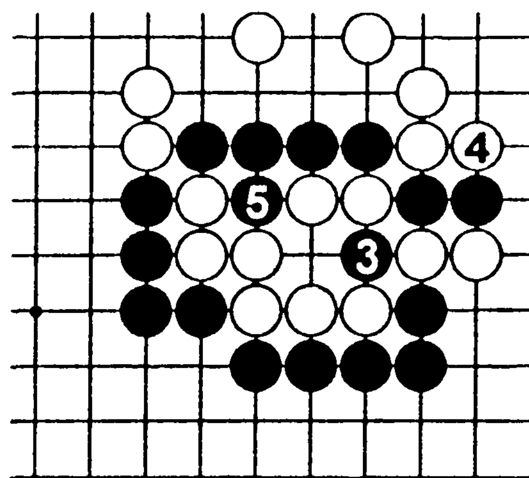
Если черные сыграют ❶, то после ② продолжения у них не будет.

112



Правильно

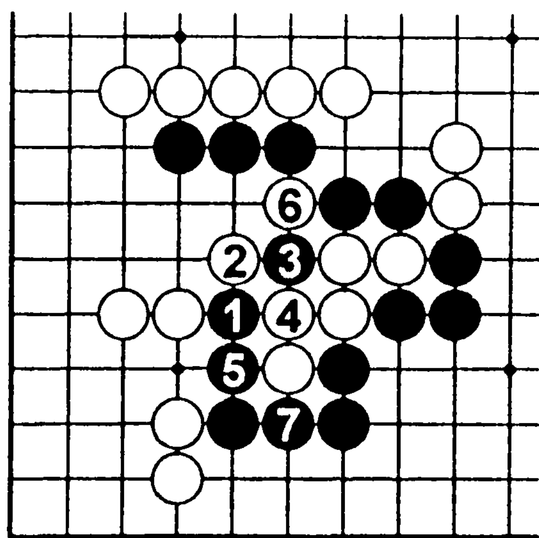
Жертва двух камней ❶ – блестящий ход. Когда белые сбивают ②



Ошибка

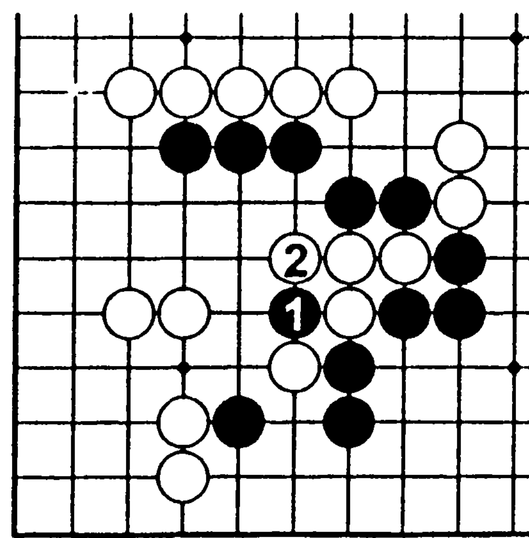
Черные играют ❸ и ❺ и захватывают шесть белых камней.

113



Правильно

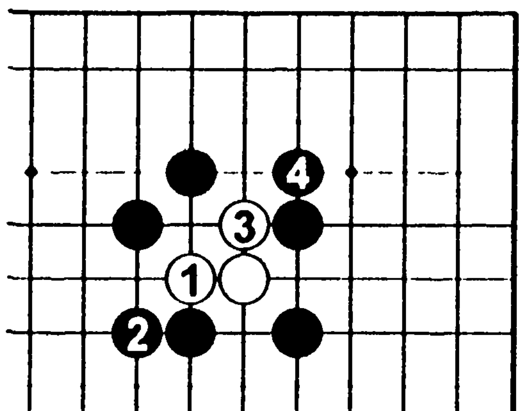
Прилипание ❶ – жизненный пункт. Если белые пытаются сопротивляться, то их убивают ходами до ❼.



Ошибка

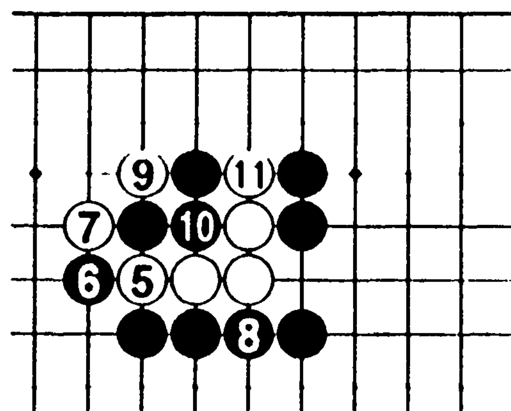
При таком ❶ белые могут легко убежать.

114



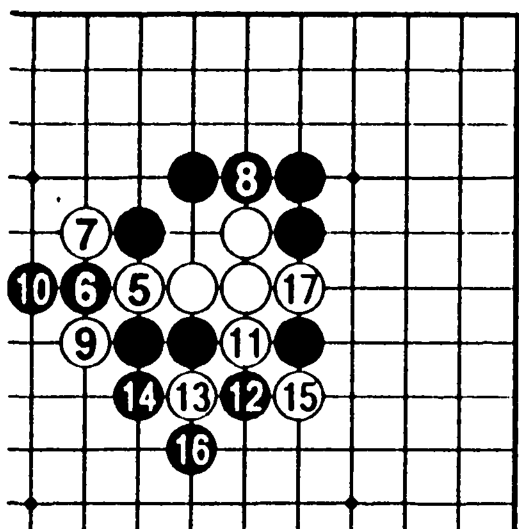
Правильно

Ходы ① и ③ в любом порядке – правильное решение.



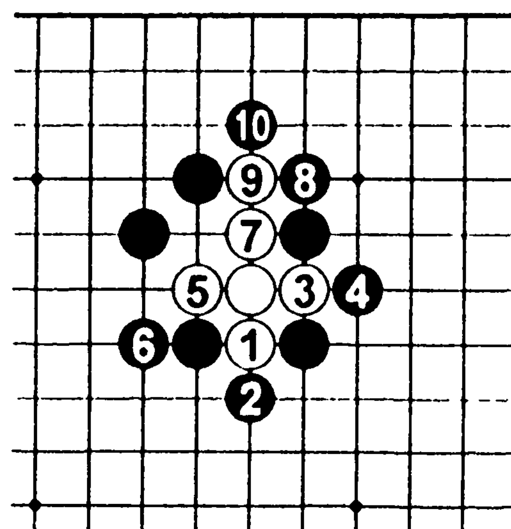
Продолжение -1

Белые убегают в варианте до ○11.



Продолжение -2

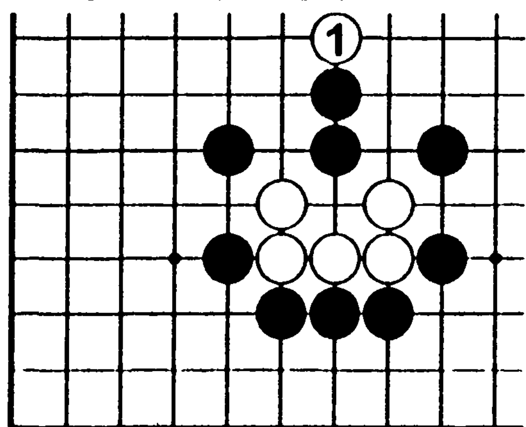
В ответ на ⑦ черные могут попробовать ход ❽, но к ○17 белые все равно выбегают.



Ошибка

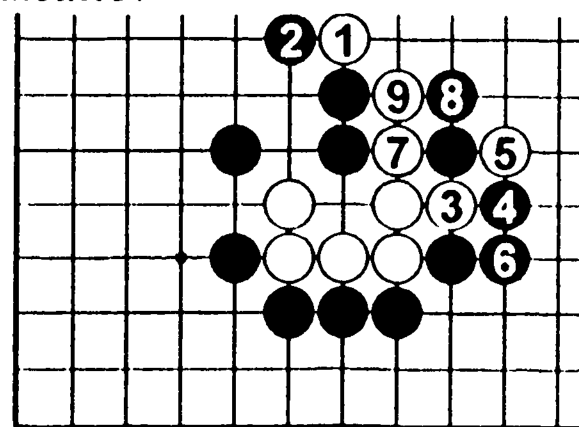
Попытка белых убежать ① и ③ заканчивается неудачей, что здесь и показано.

115



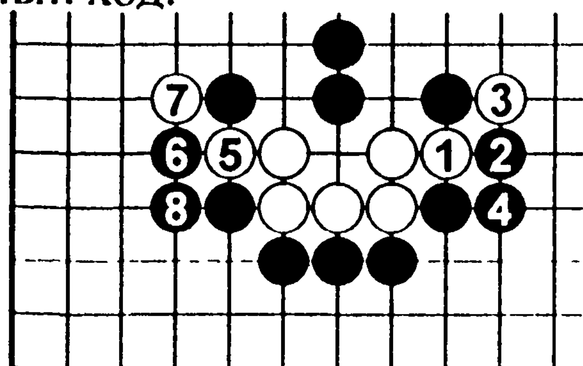
Правильно

«В симметричных позициях играйте в центр». Это может показаться странным, но ① – единственный ход.



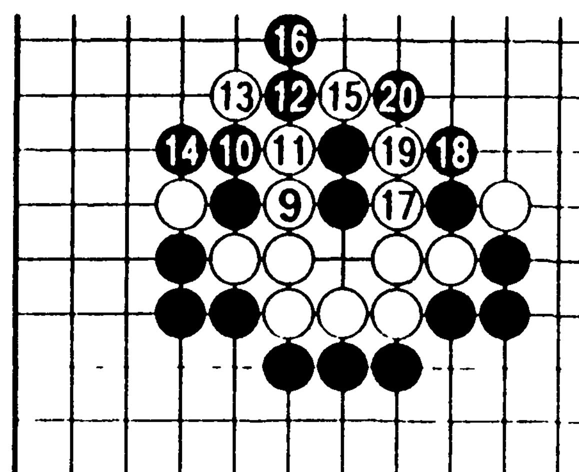
Продолжение

Белые проламывают окружение черных в варианте до ⑨.



Ошибка

Прямолинейные ходы, как например, такие, успеха не приносят.



Продолжение

Вариант до ●20 показывает почему это так. Последние две задачи мы взяли из классического китайского сборника.

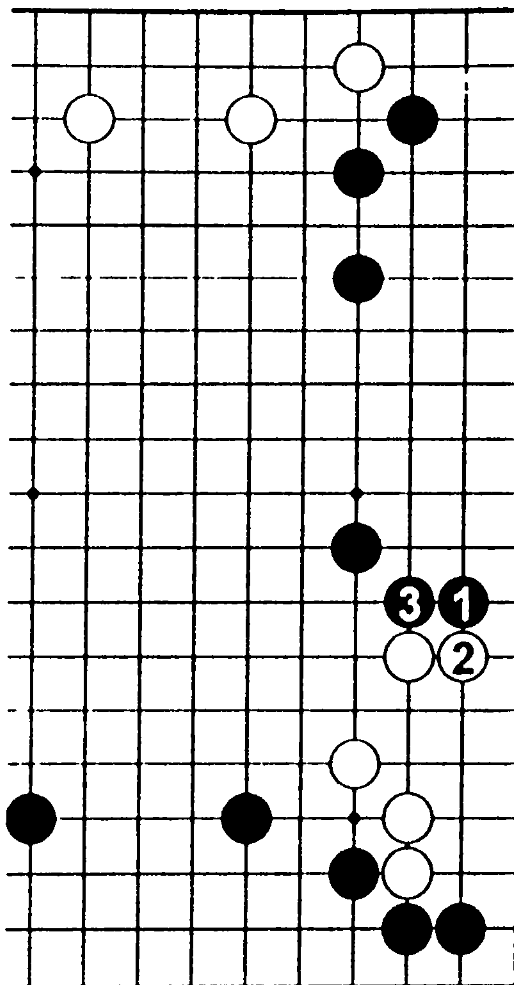
116

Правильно

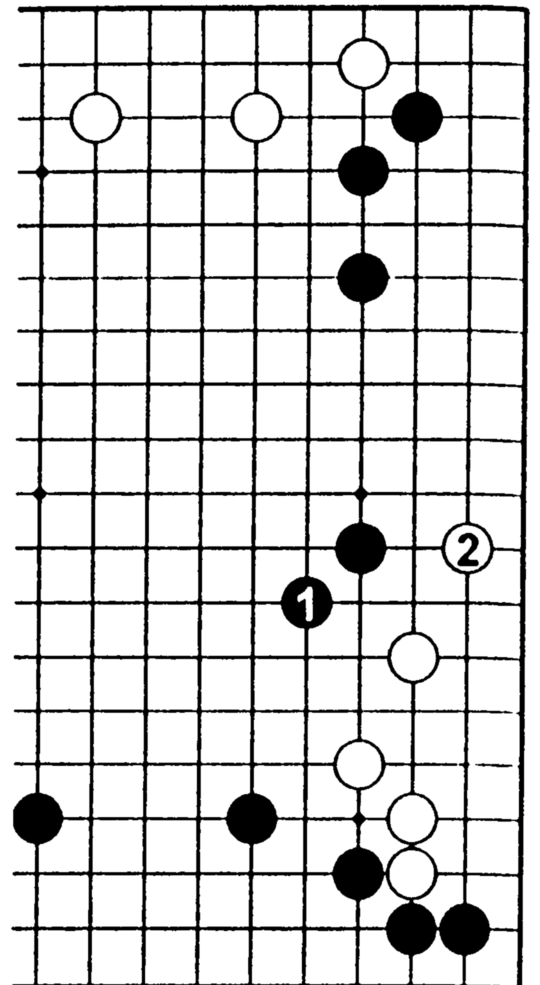
Черные расширяют свою территорию справа ходами ❶ и ❸ и одновременно атакуют базу белых. Эта позиция получилась после знаменитого китайского фусэки.

Ошибка

Ход ❶ позволяет белым расширить базу ② и подорвать территорию черных на правой стороне.

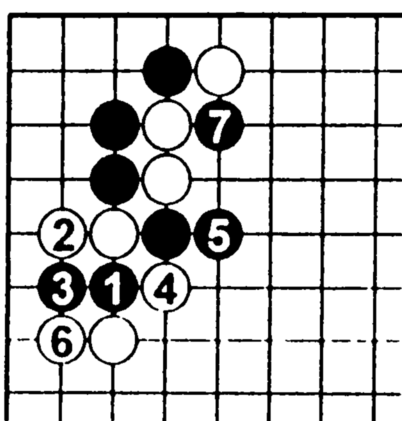


Правильно



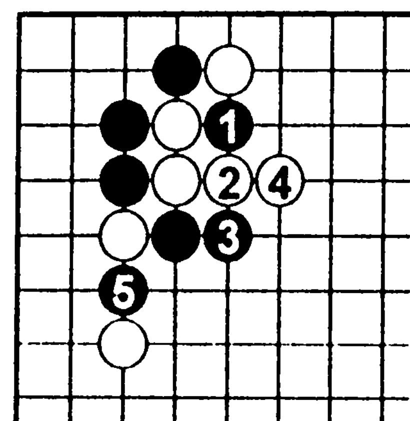
Ошибка

117



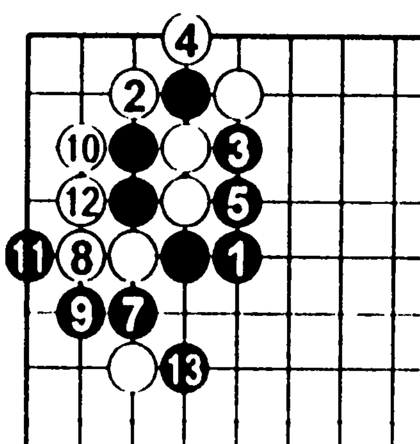
Правильно - 1

Черные могут подготовить жертву ходами ❶ и ❸, а затем сыграть ❺. Результат выгоден черным.



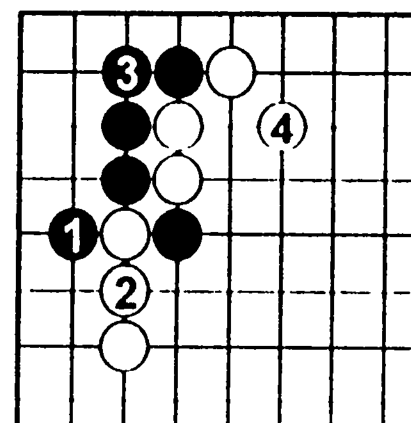
Правильно - 2

Если черные хотят расширить свою позицию слева, то они могут начать с хода ❶ и играть до ❺.



Справка

В зависимости от обстановки ход ❶ тоже может оказаться неплохим. Здесь белые получают угол, а черные влияние.



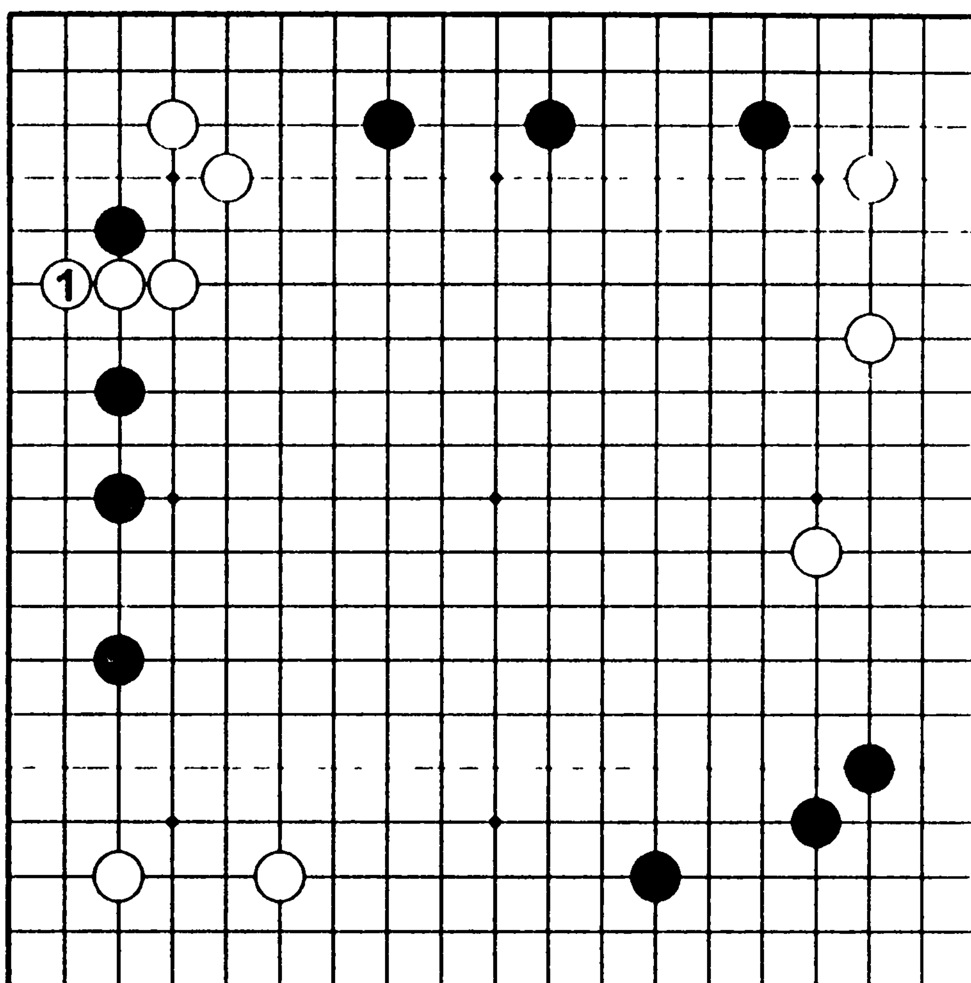
Ошибка

Черные выживают в углу ходами ❶ и ❸, но влияние белых явно превосходит территориальные приобретения черных.

118

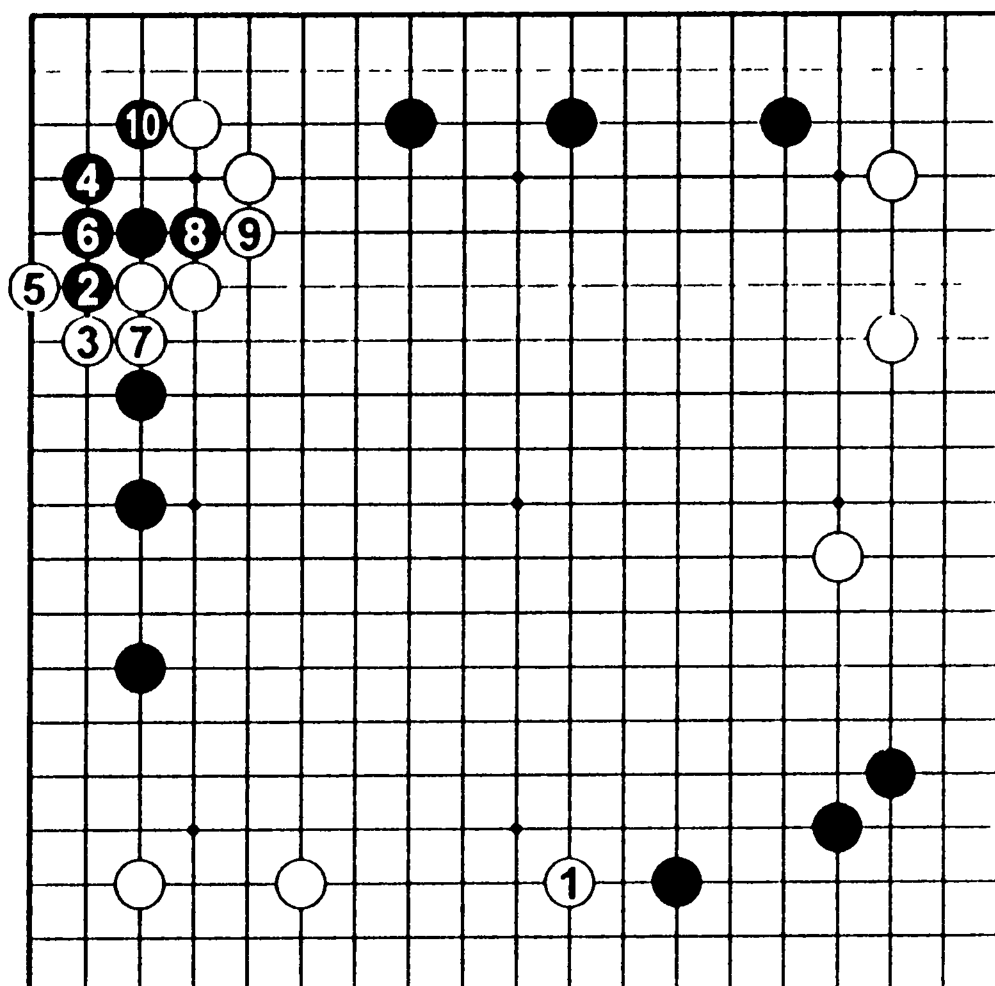
Правильно

Белые должны защитить территорию в углу ходом ①. Зачем это нужно – объясняет следующая диаграмма.



Ошибка

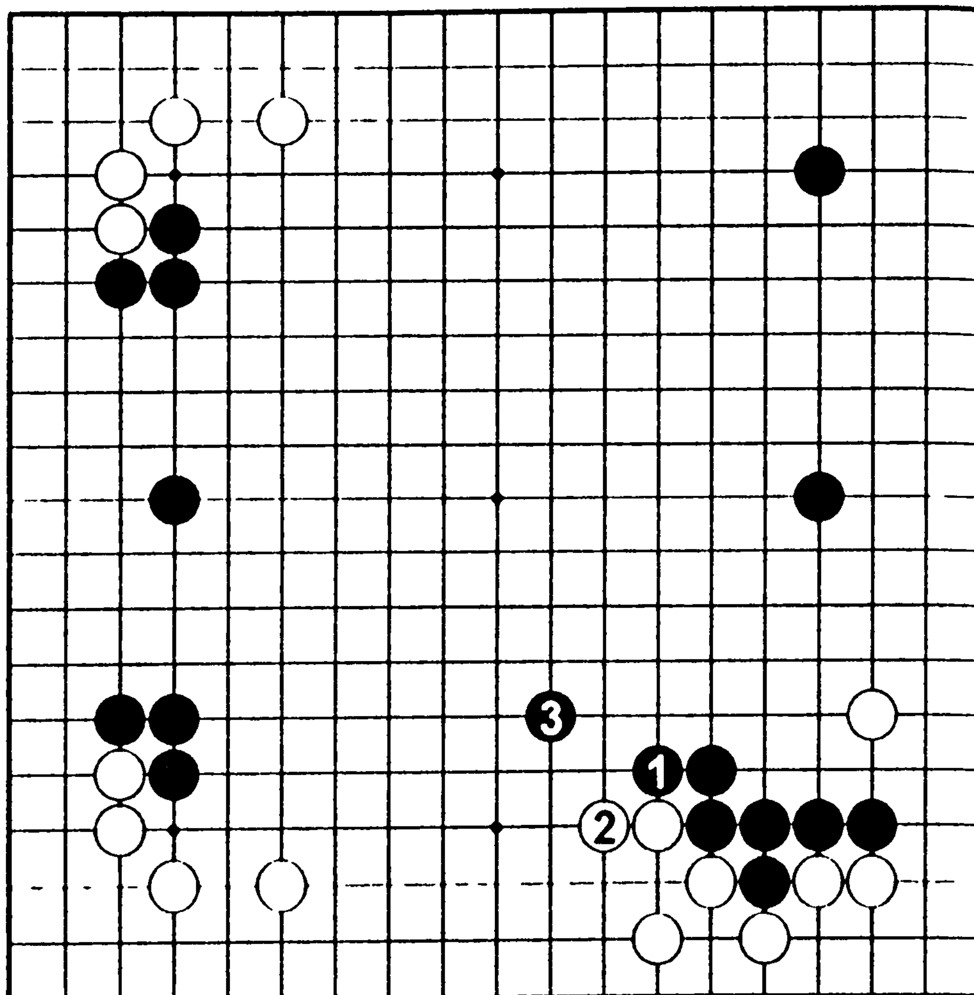
Если белые распространяются ①, то черные могут выжить в углу в варианте до ❿. Ход ① в правильном ответе дает более 15 очков в углу. Здесь же ситуация обратная и общий баланс территории теперь в пользу черных.



119

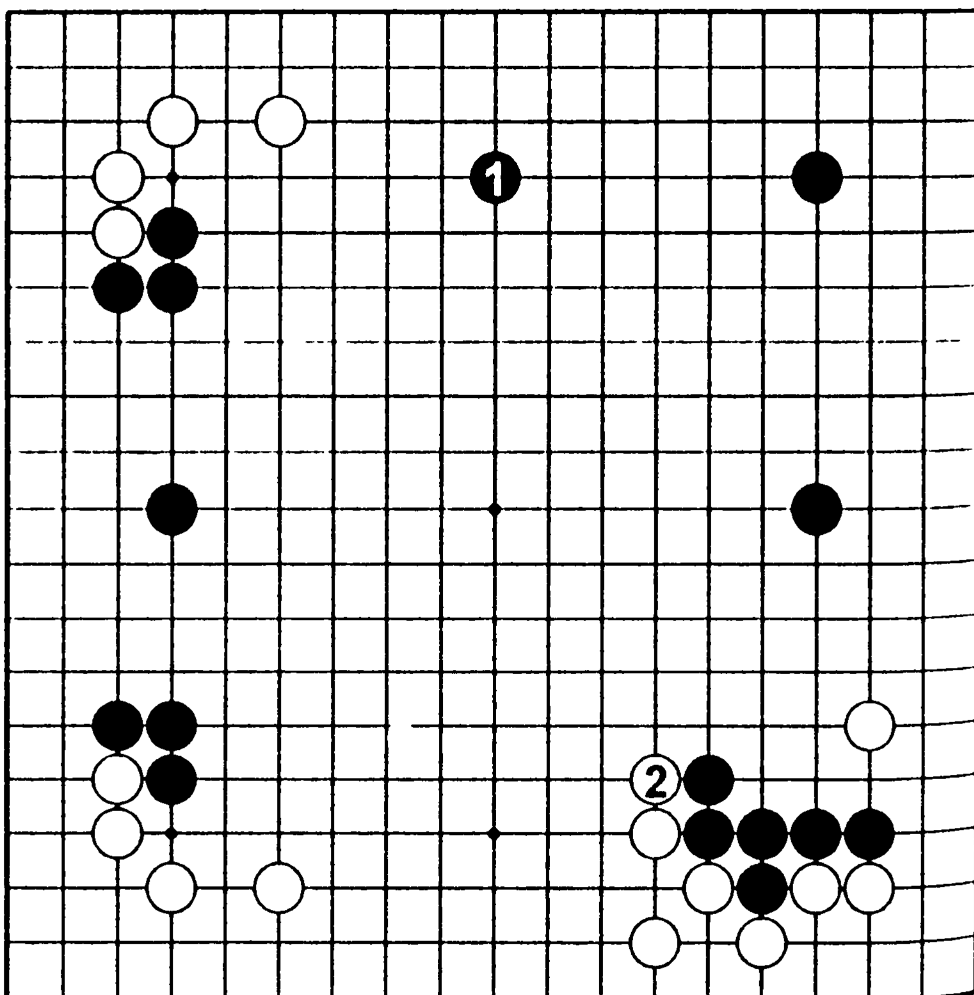
Правильно

В начальной стадии игры бывают такие пункты, которые нужно занимать перед тем как делать большие ходы на сторонах. ❶ (как и ❸) – типичный этому пример. Эти два хода дают черным огромную территориальную заготовку, направленную к центру доски.



Ошибка

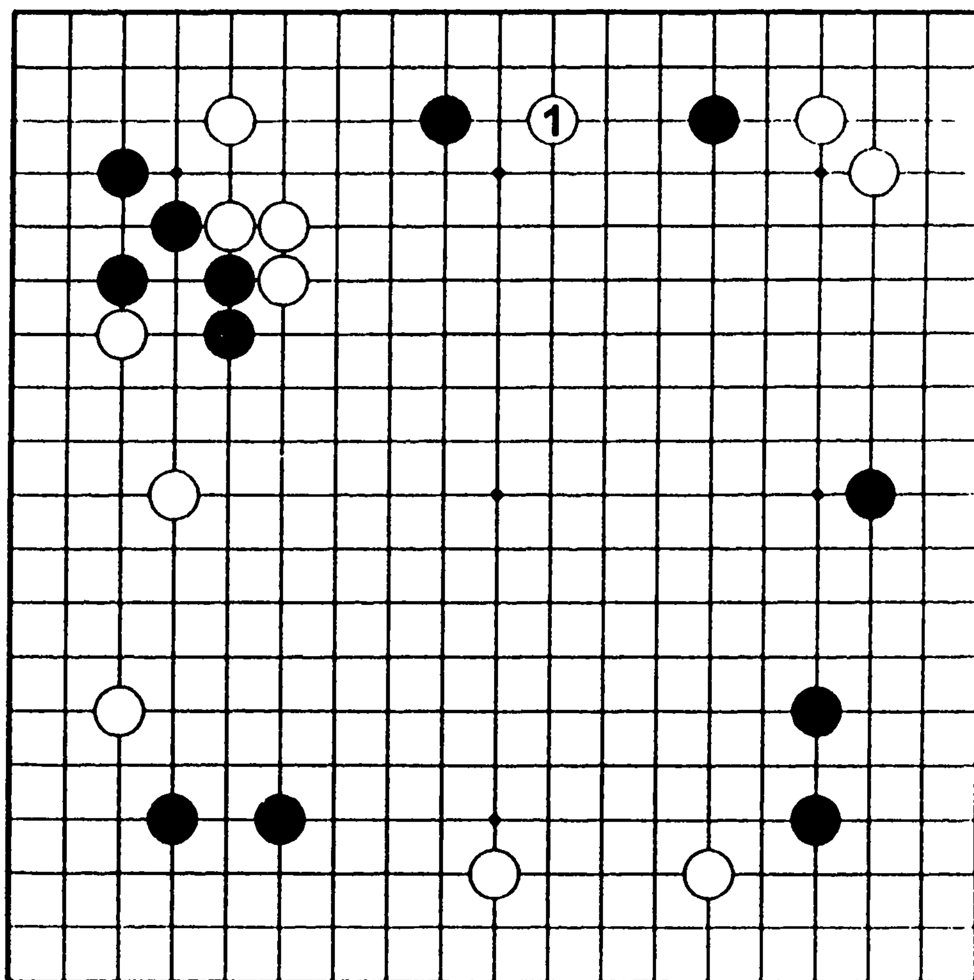
Если черные занимают большой пункт наверху ходом ❶, то белые ходом ② уплощают мойо черных. Этим ходом также увеличивается территория белых внизу. Теперь уже должно быть очевидно, что это ключевой пункт всей позиции



120

Правильно

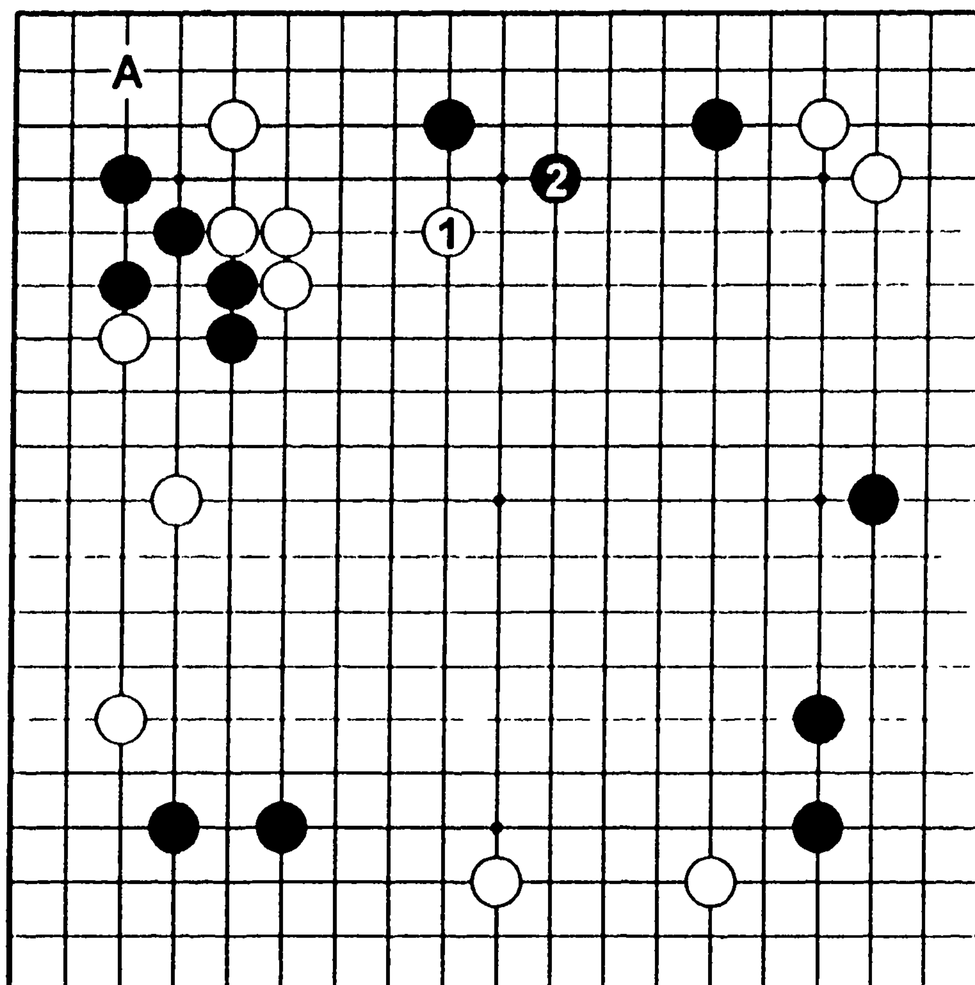
Белые разделяют два черных камня наверху ходом ①, толкая их на сильные белые группы справа и слева. Какой бы камень ни начали спасать черные, второй автоматически попадет под жесткую атаку.



Ошибка

Ход ① вынуждают ход, усиливающий тонкую позицию наверху - ②.

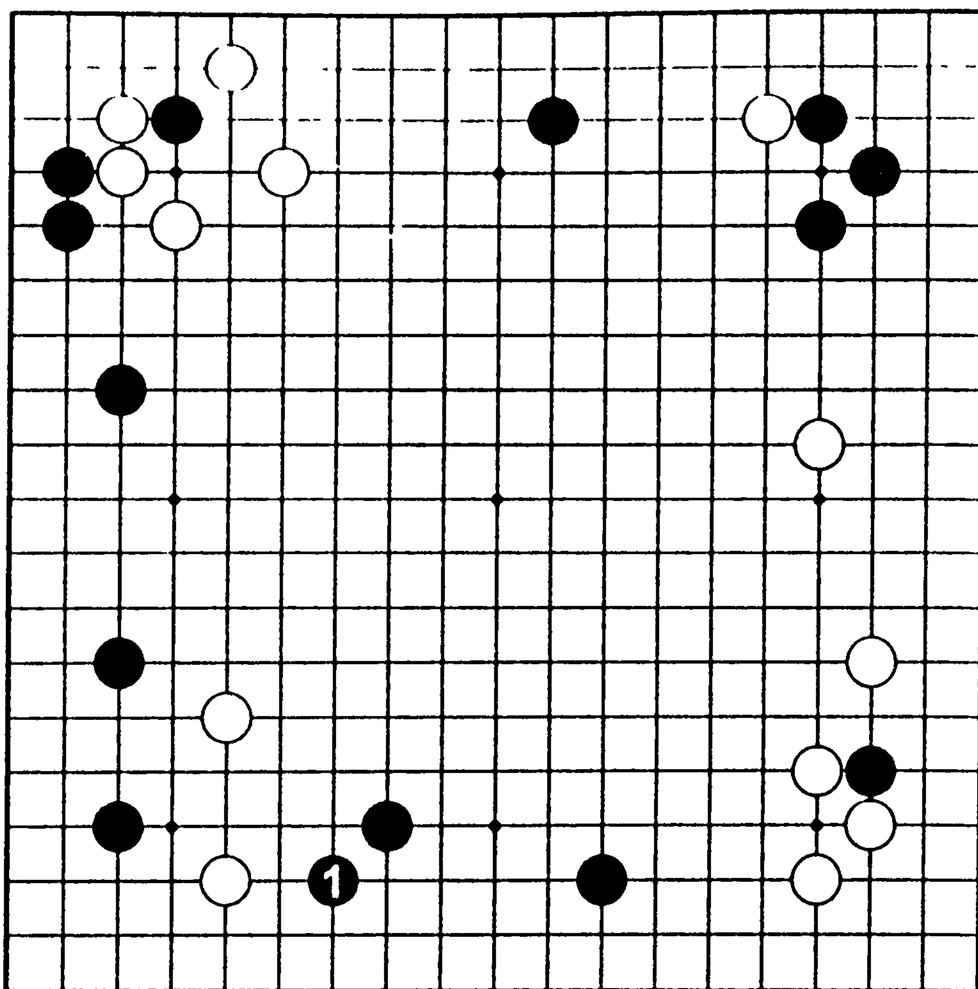
Локально, ход ○A будет хорошим ходом, но в данной позиции это пустой ход.



121

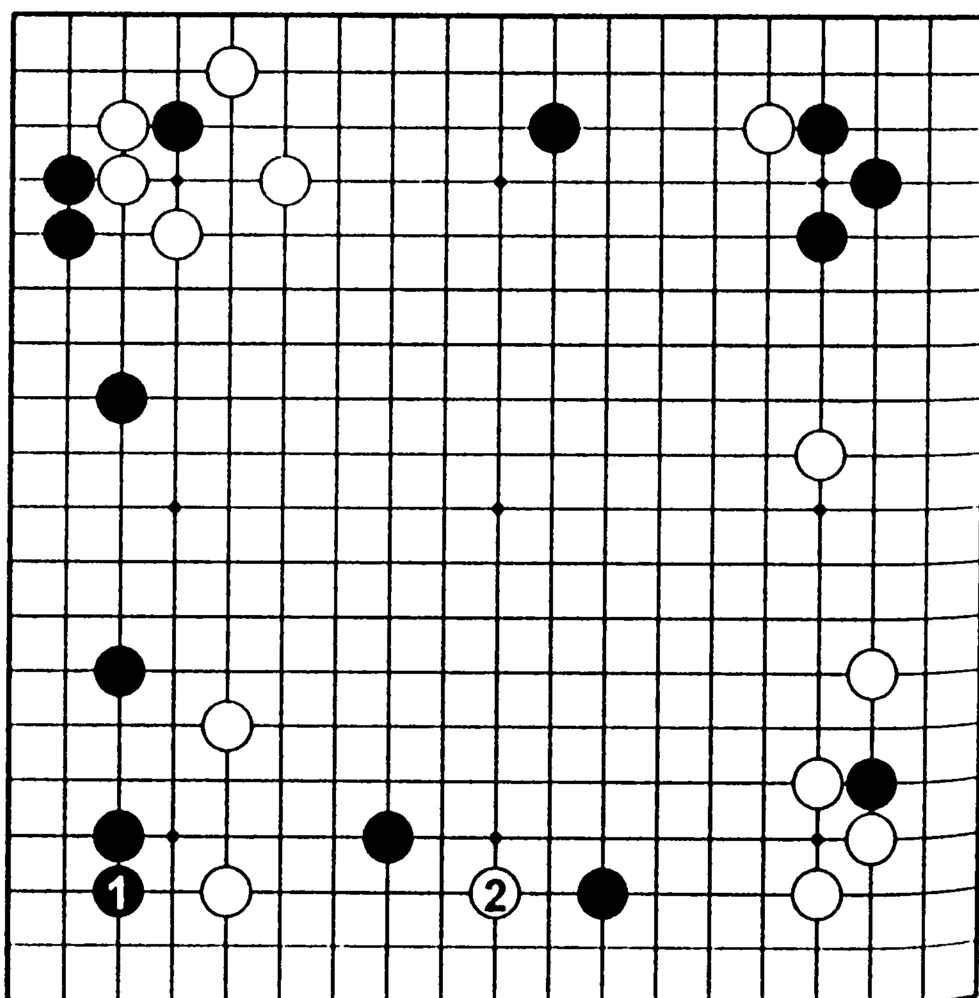
Правильно

❶ — сильный ход, потому что он атакует два белых камня слева и одновременно укрепляет свою собственную группу внизу.



Ошибка

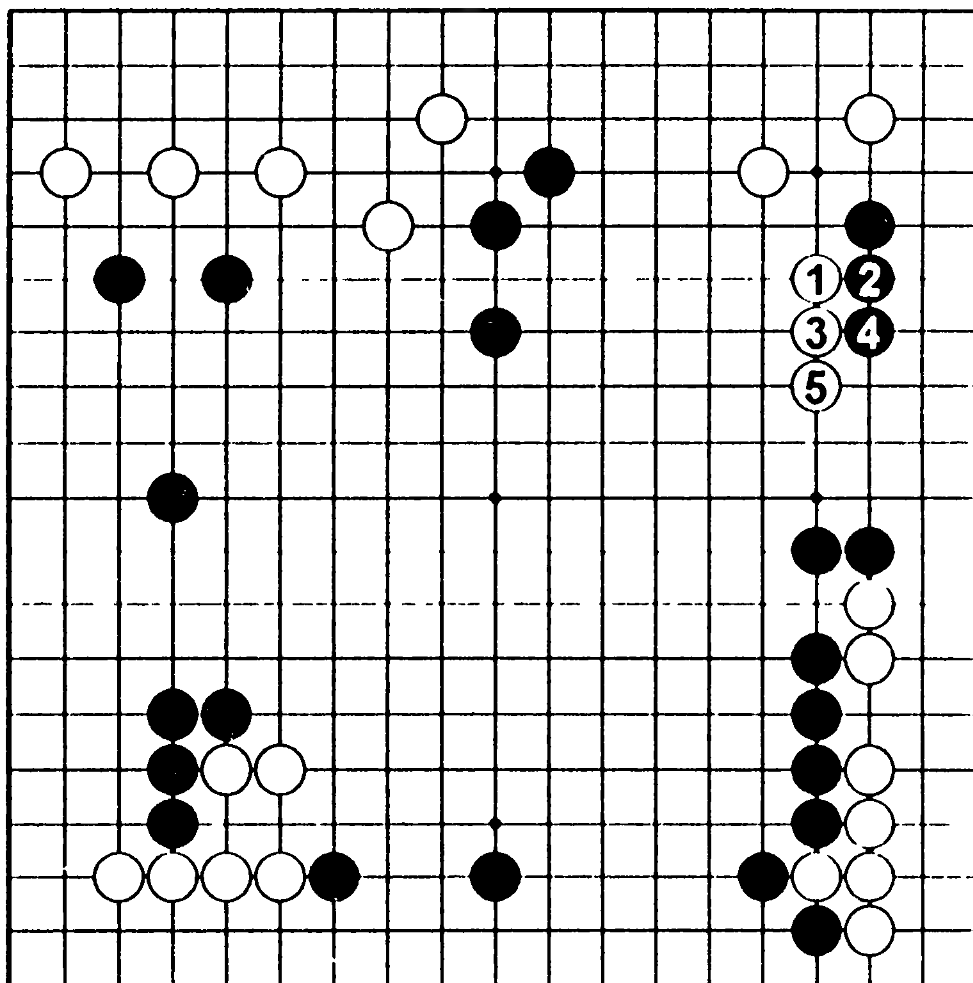
В некоторых случаях ❶ будет хорошим способом атаки двух белых камней. Здесь, однако, белые могут вторгнуться ②, жестко атакуя два черных камня внизу. Следовательно, ❶ – ход в неправильном направлении.



122

Правильно

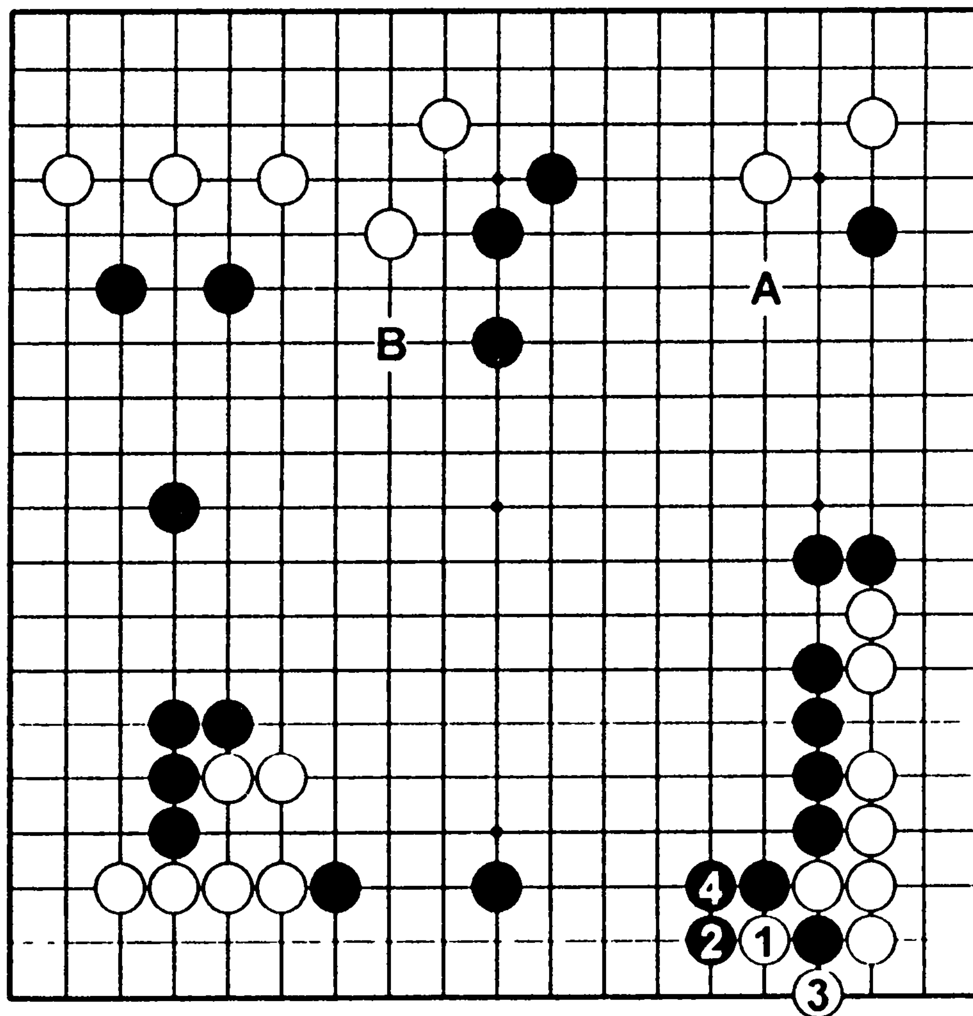
Это партия, где территория борется с влиянием. Пришло время остановить наращивание черными влияния и поэтому белые играют ① – ⑤.



Ошибка

Даже хотя белые заканчивают в сэнтэ, ходы ① и ③ рекомендовать нельзя. Эти ходы уплотняют позицию черных здесь, так что их лучше оставить на будущее.

○B – хороший пункт, но если черным позволят сыграть **●A**, то их территориальная заготовка справа станет практически неуязвимой.



123

Правильно

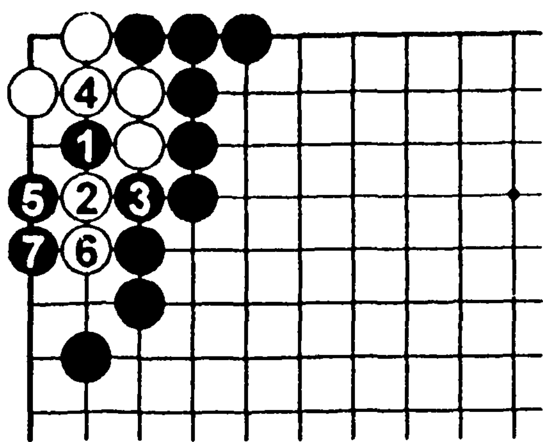
Белым следует построить мойо справа ходом ①. Для того, чтобы понять почему этот ход важен, взгляните на следующщю диаграмму.

Ошибка

Если белые скользнут ○A, то сильная позиция черных наверху позволит им сделать хорошее вторжение ❷. Ключ к победе или поражению лежит в том, смогут ли белые получить правую сторону ходом ① в диаграмме правильного ответа.

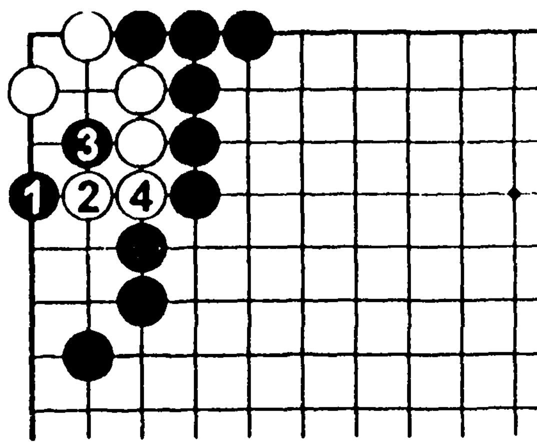
Пока белые не укрепят правую сторону, вторжение ○B будет лишено смысла.

124



Правильно

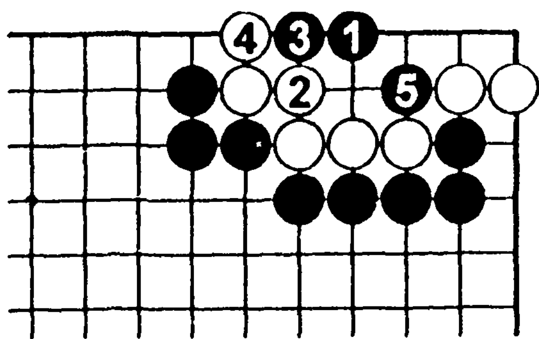
Ходы до ❼ показывают как можно не дать белым построить два глаза.



Ошибка

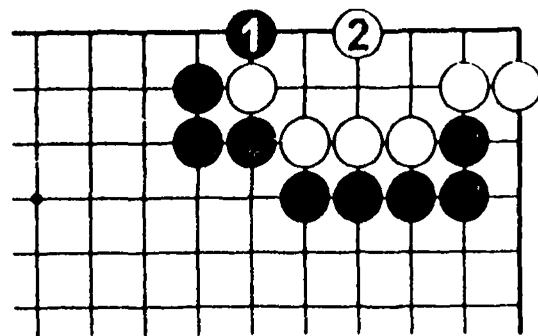
После ❶ ход ② – эффективный ответ. После ④ белые выживают.

125



Правильно

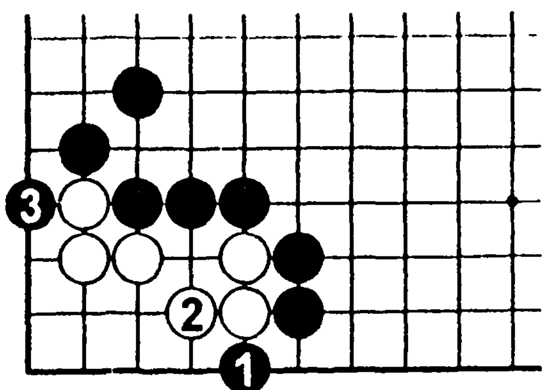
Ход ❶ бьет в жизненный пункт. После ❺ положение белых безвыходно из-за дамэдзумари.



Ошибка

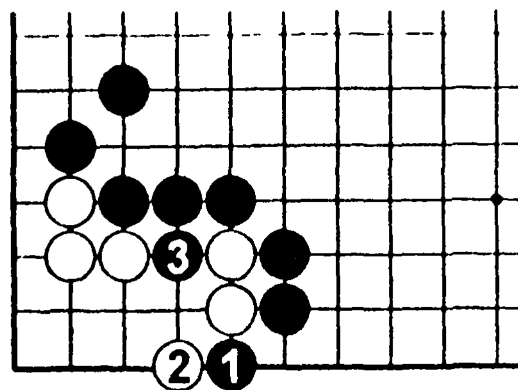
Если ❶, то белые сами занимают жизненный пункт ②. Теперь белых не убить.

126



Правильно - 1

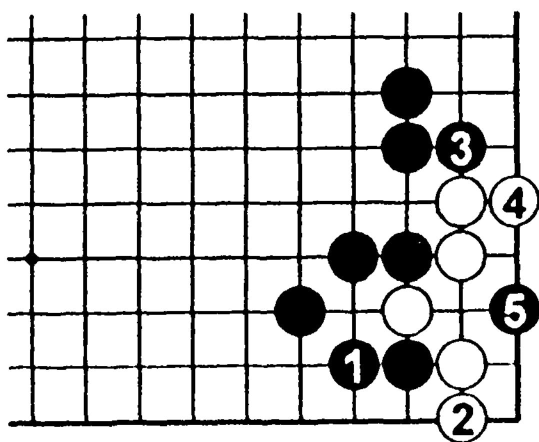
❶ – жизненный пункт. Если ②, то ❸ убивает белых.



Правильно - 2

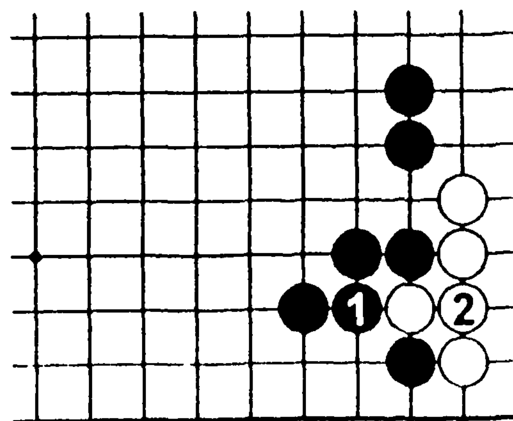
Ответ ② на ❶ делает задачу захвата белых даже более простой – ❸.

127



Правильно

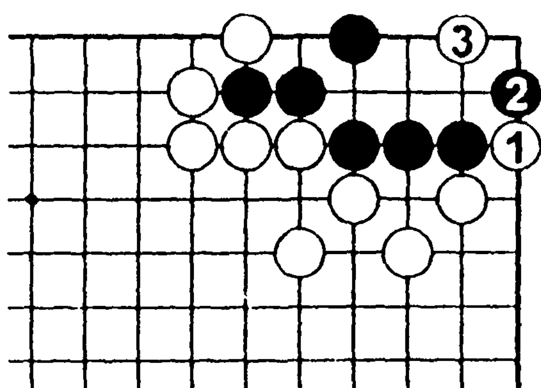
Черные должны спокойно огтянуться ❶. После ② черные ходами ❸ и ❺ убивают противника.



Ошибка

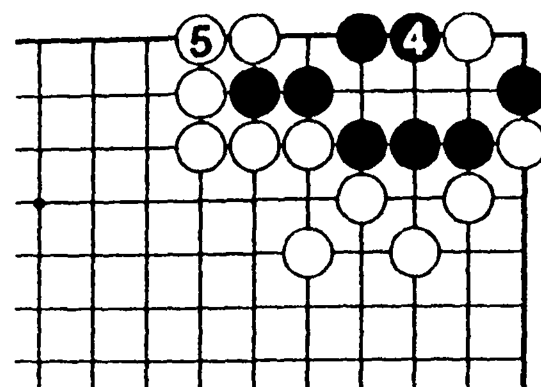
Атари ❶ делает задачу белых очень простой.

128



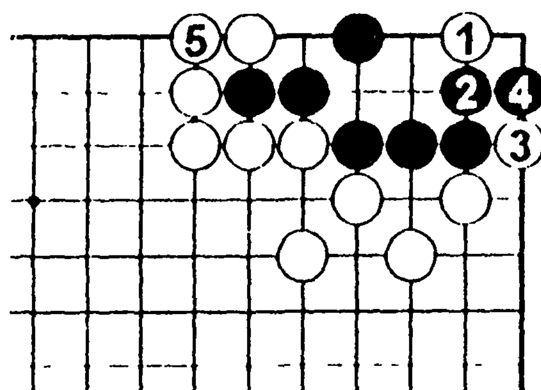
Правильно

Ханэ ① за которым следует вбрасывание камня ③ убивают черные камни.



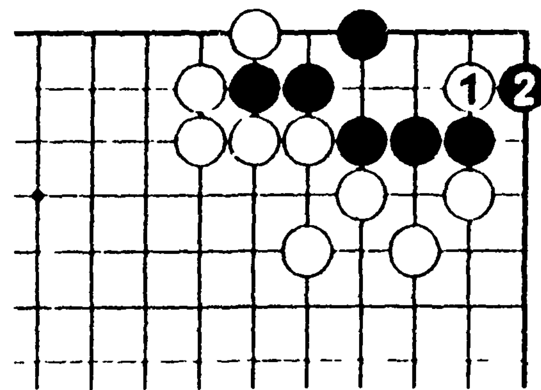
Продолжение - 1

Если черные продолжают ❹, то ⑤ добивает противника.



Продолжение - 2

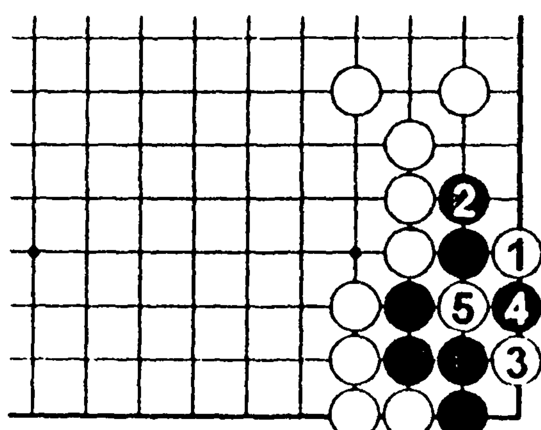
Белые могут поменять порядок ходов: ① и ③. И снова ⑤ убивает черных



Ошибка

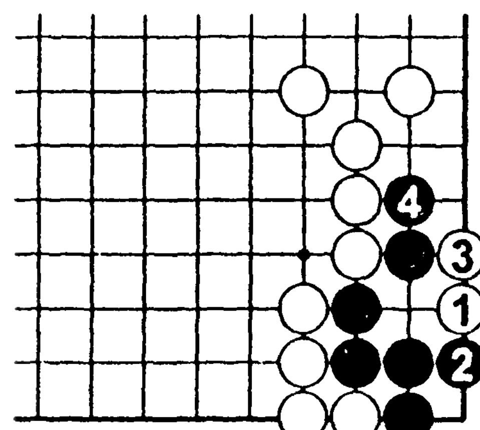
Если ①, то черные легко выживают ходом ❷.

129



Правильно

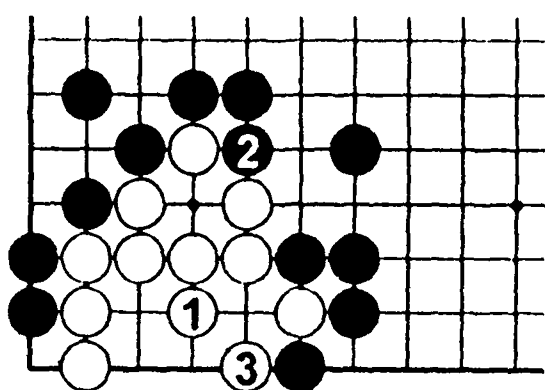
После ① и ③ ход ❹ делает ко борьбу.



Ошибка

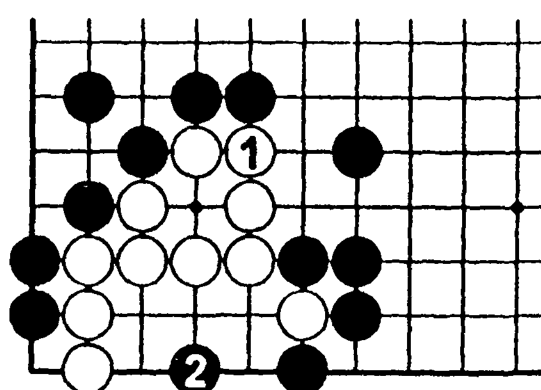
① – промах. Черные выживают безусловно после ❹.

130



Правильно

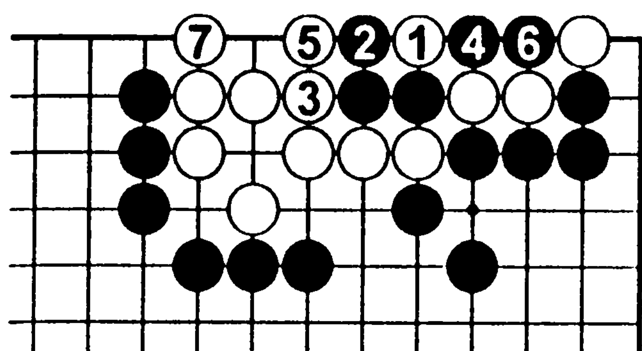
① ключевой ход. Черные разрушают глаз белых наверху, но после ③ начинается ко борьба.



Ошибка

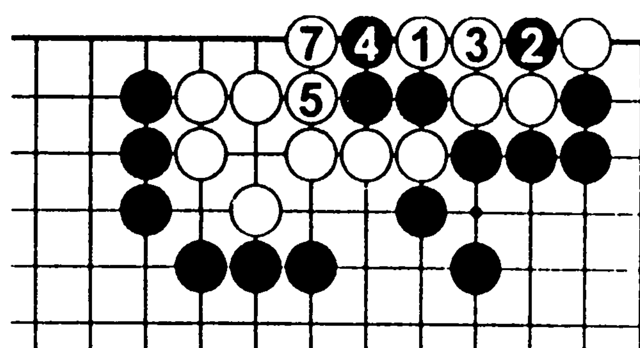
Если белые делают глаз ходом ①, то ❷ уничтожают все шансы белых на получение второго глаза внизу.

131



Правильно - 1

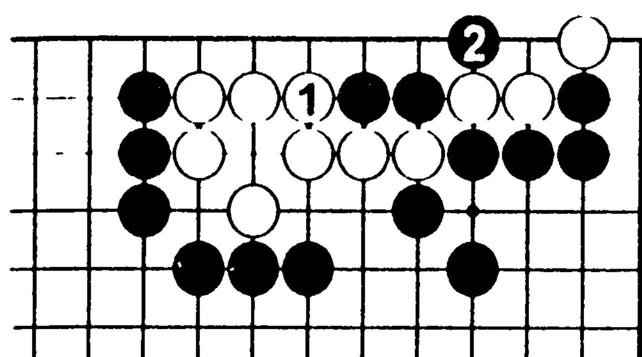
Если ①, то они могут вынудить черных сбить камни в углу ходами ❹ и ❻, а затем сделать второй глаз в углу ходом ⑦.



Правильно – 2

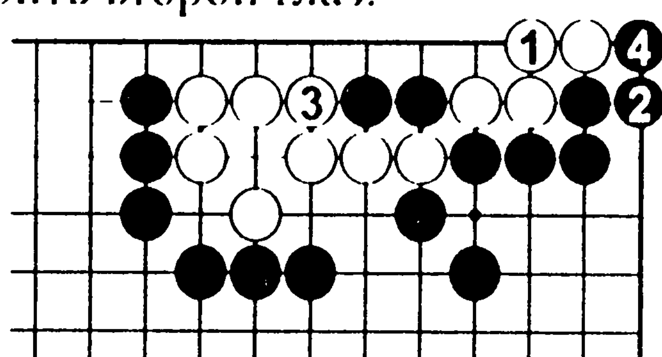
⑥ сбивает 6 камней в ❷

Если черные отвечают ❷, то белые играют ③ – ⑦. Черные должны защититься и белые могут построить второй глаз.



Ошибка - 1

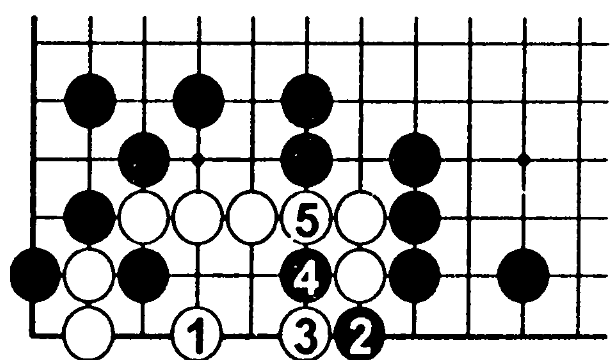
Если ①, то черные наносят атари на два камня ❷. Теперь белые построить два глаза не могут.



Ошибка - 2

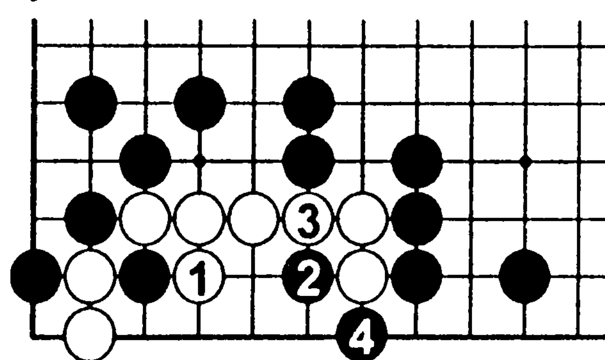
Если ①, то черные нападают с другой стороны ❷ и ❹. Снова двух глаз у белых нет.

132



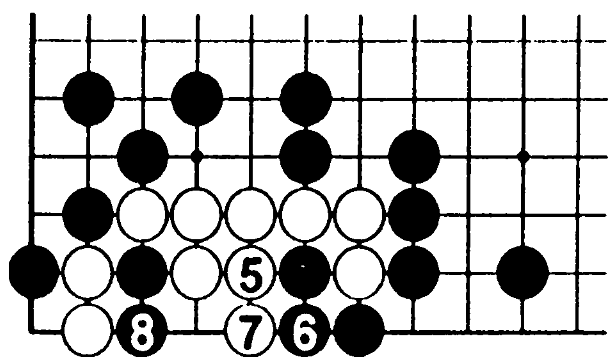
Правильно

Ход ① дает возможность белым выжить, что и происходит после ⑤.



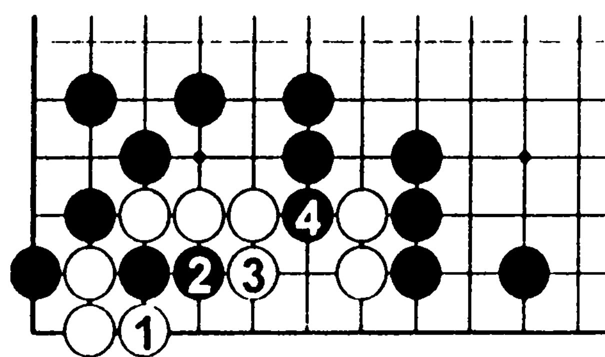
Ошибка - 1

Если белые пойдут ①, то черные проатакуют ❷ и ❹.



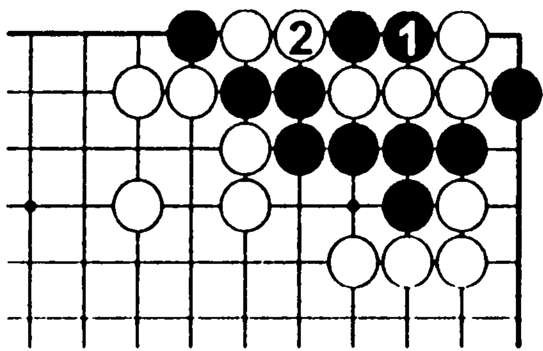
Продолжение

Если белые сопротивляются ⑤ и ⑦, то ход ❽ разрушает глазную форму белых.

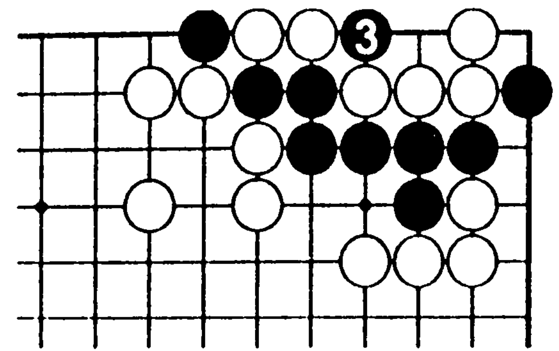


Ошибка - 2

Ход ① здесь также ничего не дает, что и показывают ходы до ❹.



133

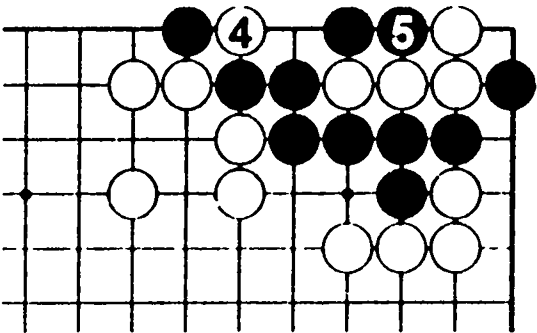


Правильно

Черные жертвуют два камня ходом ❶. После того как белые собьют ② -

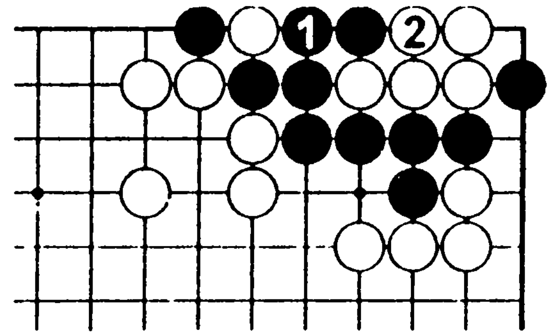
Продолжение - 1

Черные отобьют два камня ❸. Далее –



Продолжение - 2

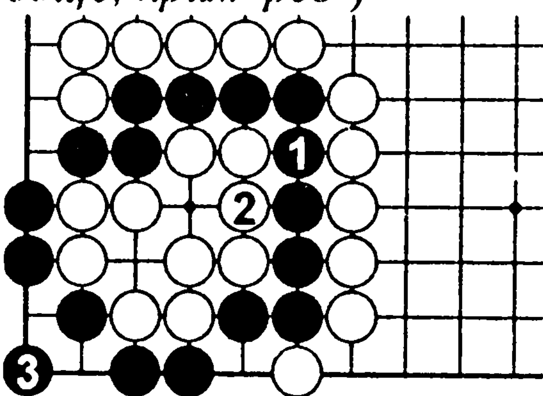
Белые вбросят камень ④, возвращаясь к первоначальной позиции. Если обе стороны будут настаивать на таком продолжении, то игра закончится «без результата» (*по нашим правилам это невозможно, потому что повторение позиции запрещено не только через ход, но и вообще, прим ред*)



Ошибка

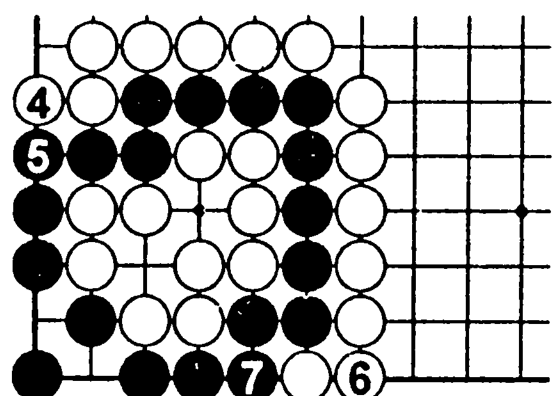
Если черные соединятся ❶, то белые создадут 5-ти пунктовое накадэ и черные умрут.

134



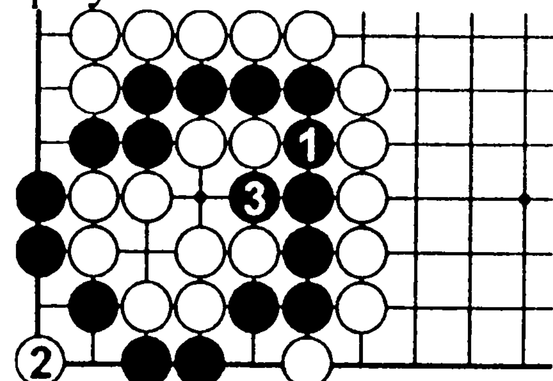
Правильно

Сначала черные должны сыграть ❶, соединяя все свои камни. После ② ход ❸ дает черным глазную форму.



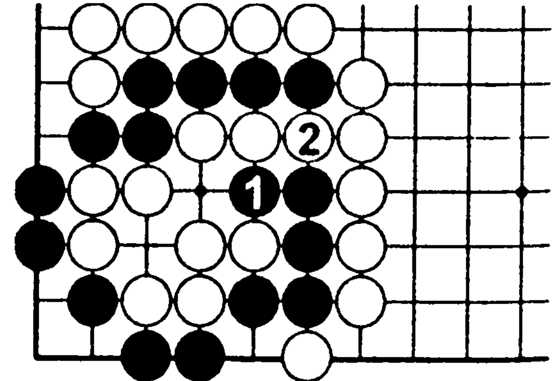
Продолжение - 1

После того как заполняются все пустые пункты вы можете ясно видеть, что у черных таки есть два глаза.



Продолжение - 2

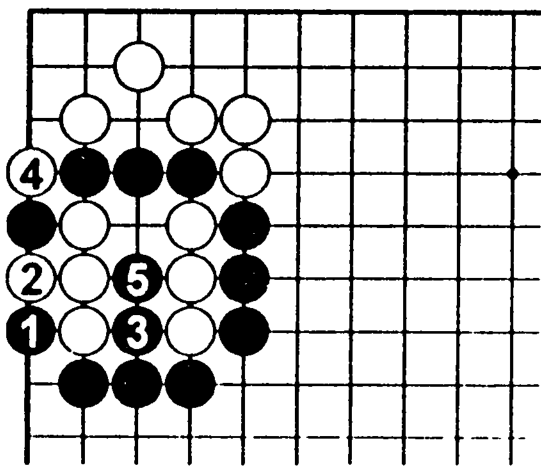
Если белые пытаются разрушить глаз в углу ходом ②, то черные нанесут атари ❸ и белые умрут.



Ошибка

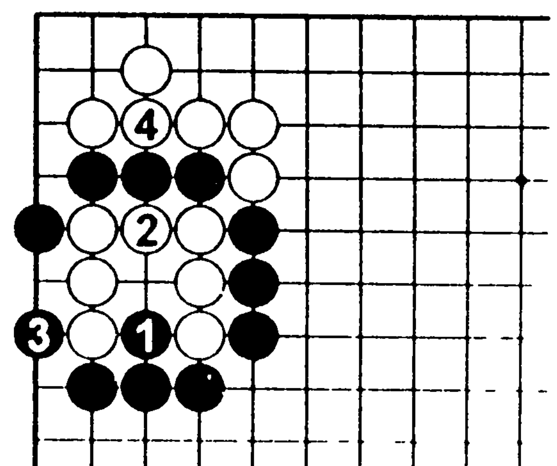
Если ❶, то белые ходом ② убьют все черные камни.

135



Правильно

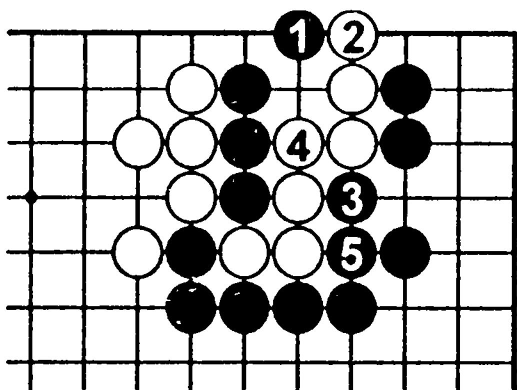
После ❺ белые увидели, что они не могут присоединить три камня из-за дамэдзумари.



Ошибка

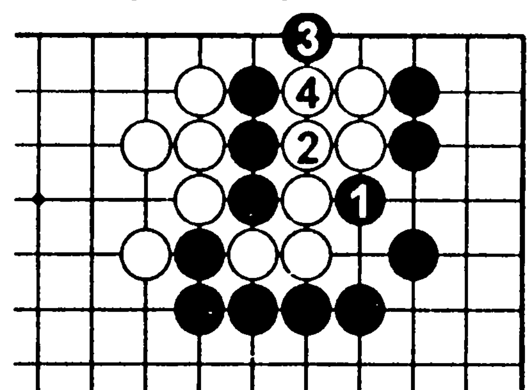
Эта диаграмма показывает, что порядок ходов важен. После ④ уже черные теряют три камня.

136



Правильно

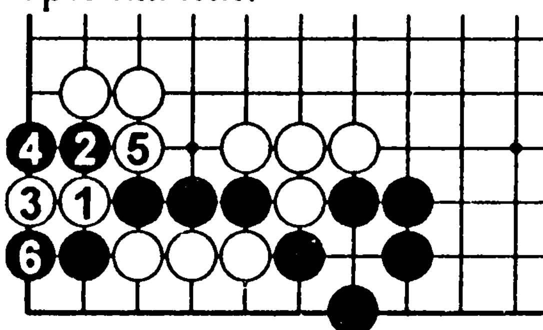
❶ – стандартное тэсудзи. После ❺ черные следующим ходом могут убить три камня.



Ошибка

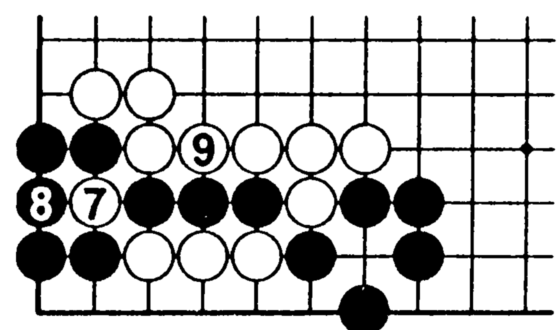
Снова порядок ходов важен, как можно видеть из этой диаграммы.

137



Правильно

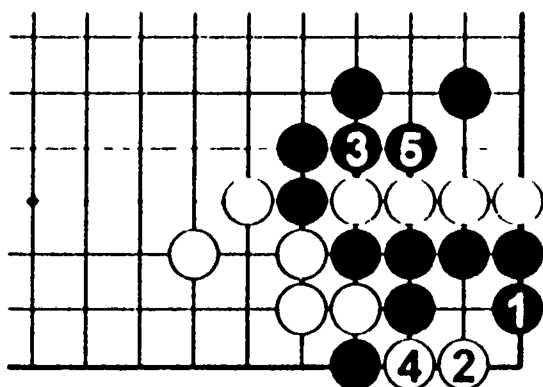
Сначала белые жертвуют два камня ходами до ⑤. После того как черные сбивают ❻



Продолжение

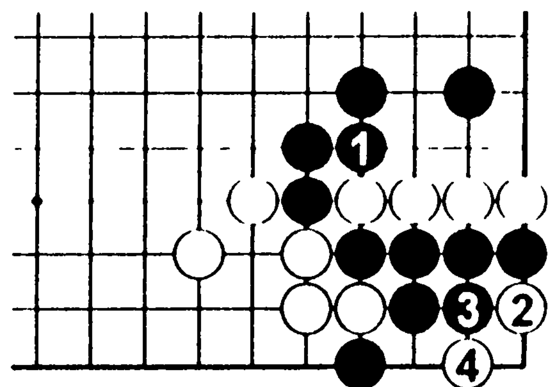
Белые жертвуют еще один камень ходом ⑦. После хода ⑨ становится ясно, что черные проигрывают сэмэай.

138



Правильно

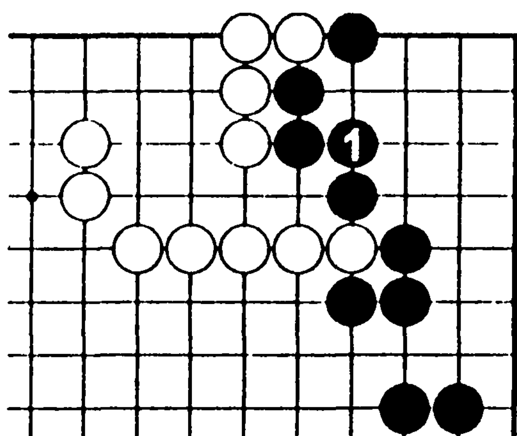
❶ – ключ к проблеме. Теперь черные могут выиграть сэмэай ходами ❸ и ❺.



Ошибка

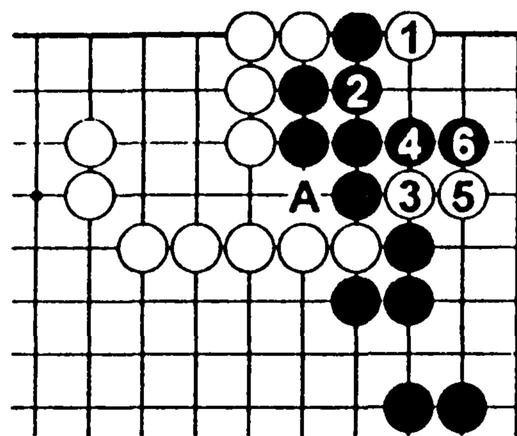
Если черные начнут заполнение внешних дамэ ❶, то после ④ будет ко борьба.

139



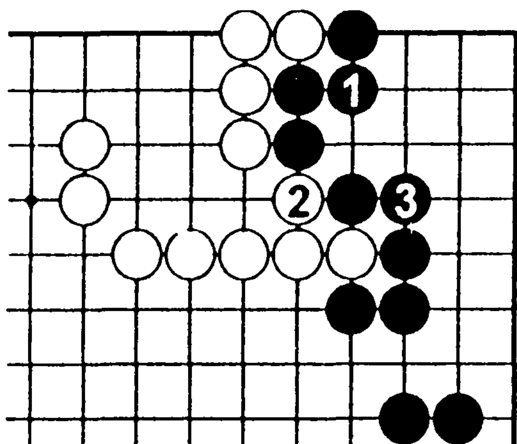
Правильно

Соединение ❶ – правильный ответ. Далее -



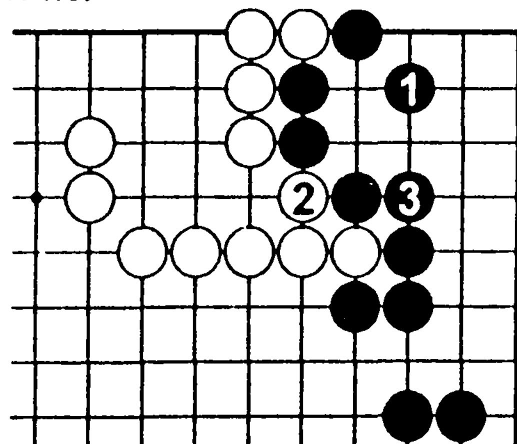
Продолжение

Эти ходы показывают, что черные в безопасности. ●А – не сэнтэ за белых.



Ошибка - 1

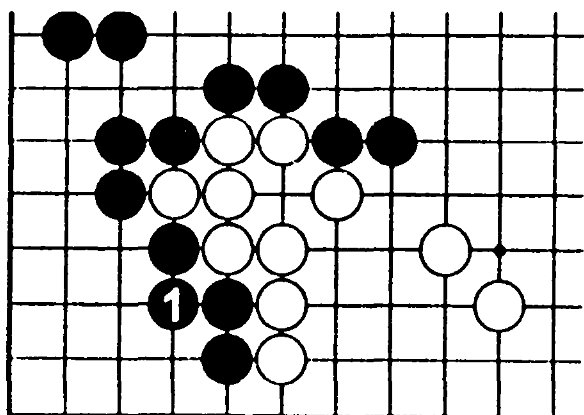
Если ❶, то теперь ② – сэнтэ за белых.



Ошибка - 2

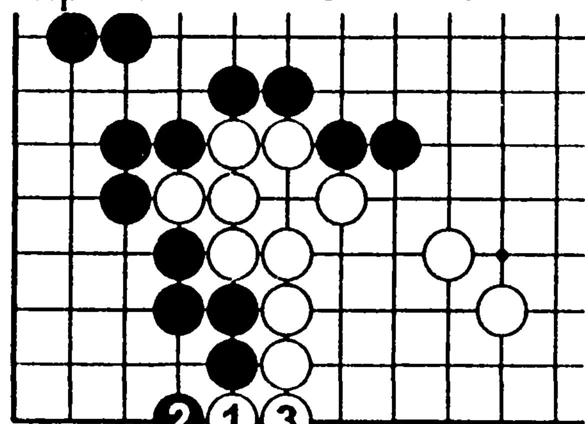
Если ❶, то ② – сэнтэ. Результат на этих диаграммах на 2 очка хуже, чем в правильном ответе.

140



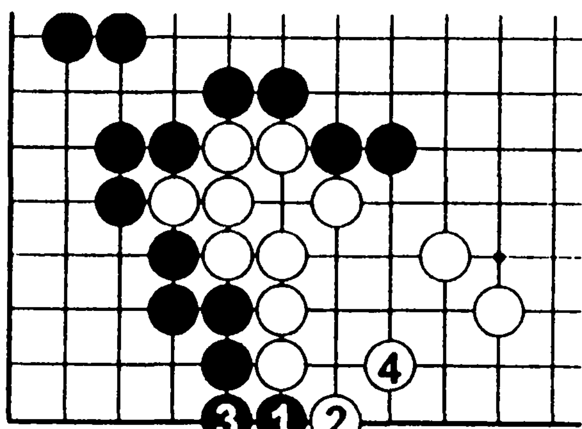
Правильно

❶ – правильный ответ. Почему так – об этом на следующей диаграмме.



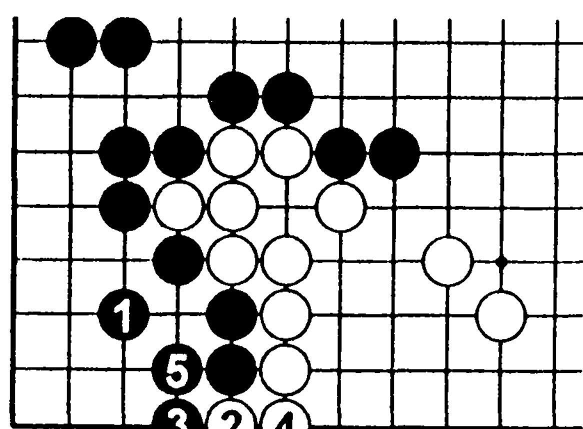
Справка - 1

① и ③ заканчивают в готэ. Но



Справка - 2

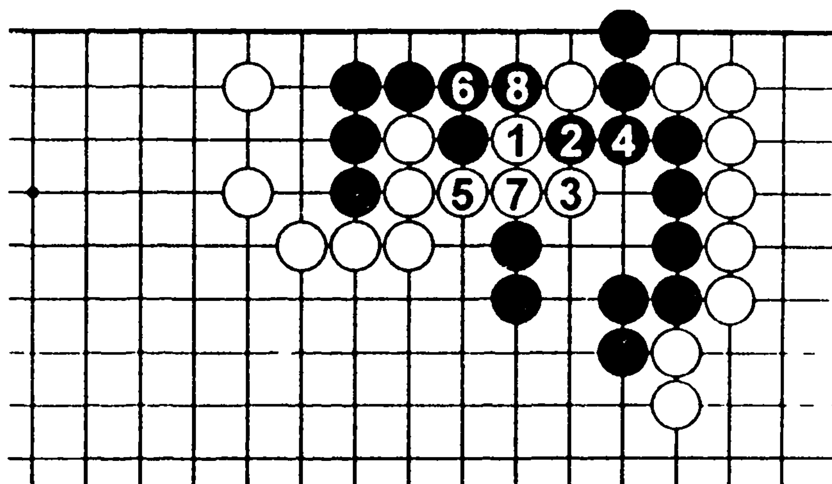
❶ и ❸ – сэнтэ, так что черные могут сделать эти ходы перед белыми.



Ошибка

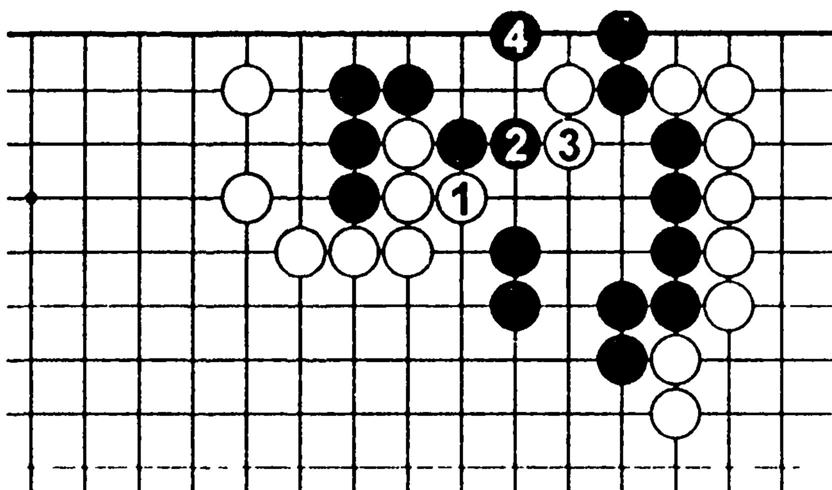
Если ❶, то ② и ④ – сэнтэ. Это потеря 4-х очков за черных.

141



Правильно

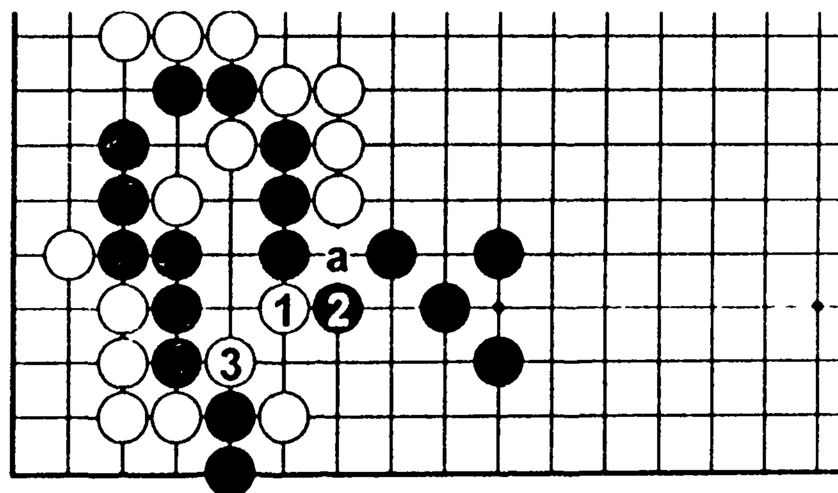
Косуми прилипание ① и последующие ходы вымывают территорию черных.



Ошибка

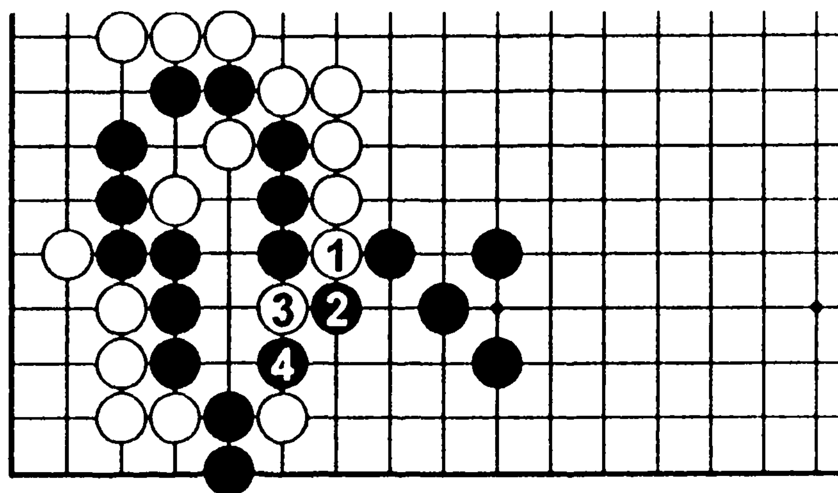
В ответ на ① и ③ следуют ❷ и ❹. Набег белых на территорию противника имеет минимальные последствия.

142



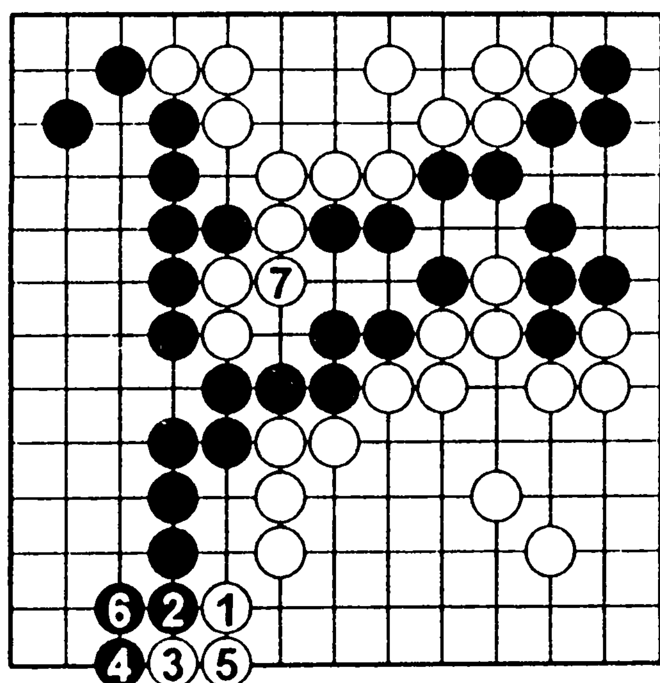
Правильно

Ход ① несет двойную угрозу: ходов и ③, и ○a.

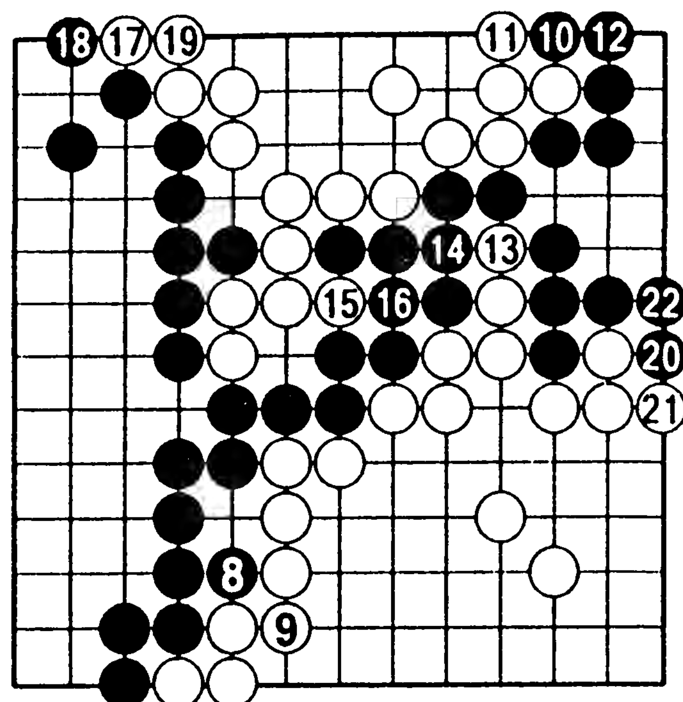


Ошибка

Ход же ① сначала – слишком простой. Теперь у белых нет эффективного продолжения.



143

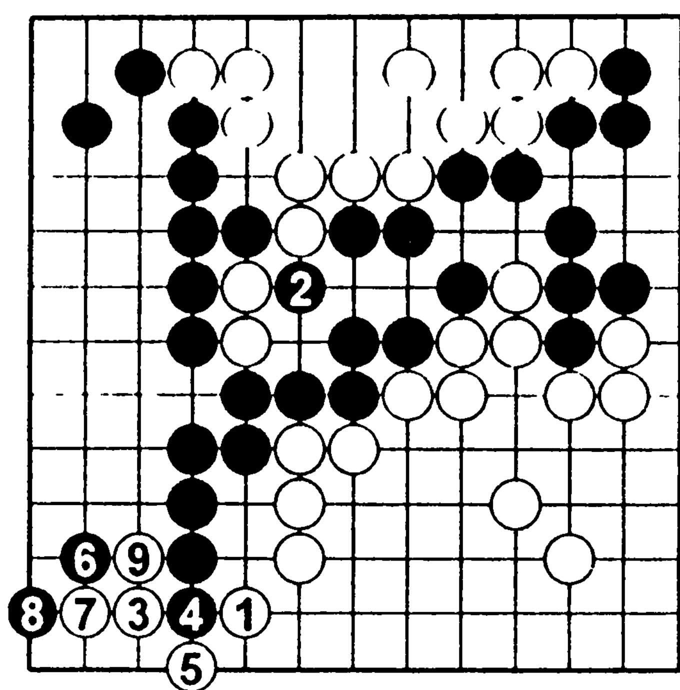


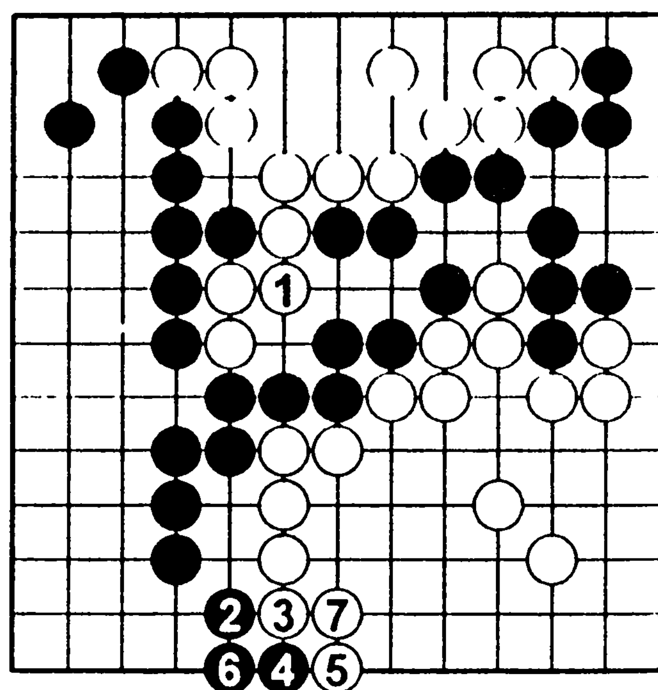
Правильно

① – самый большой ход, который стоит 6 очков в двойном сэнтэ.

Продолжение - 1

Следующий самый большой ход теперь ❿. Партия продолжается до ●22. У белых 45 очков территории, в то время как у черных – 42. Белые выиграли 3 очка.





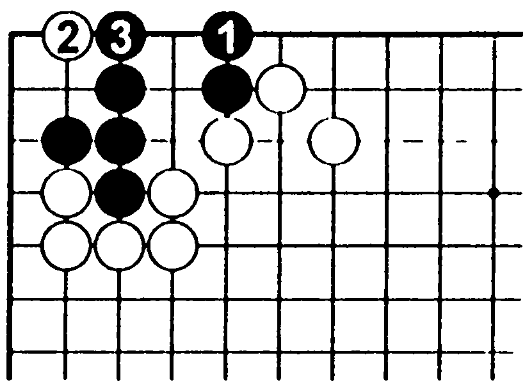
Продолжение - 2

Если черные проигнорируют ① и разрежут ❷ не изменит итоговый результат игры из-за вторжения белых в левый нижний угол. Проверьте это самостоятельно.

Ошибка

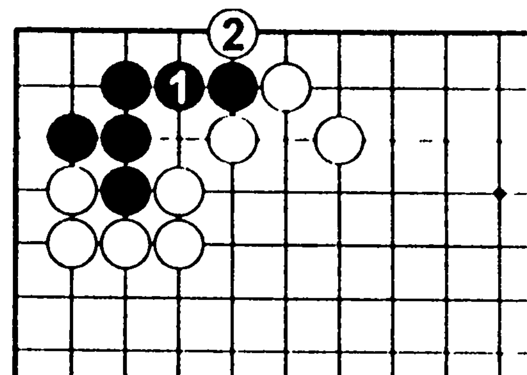
Если белые соединятся ①, то черные сыграют вариант до ❻ в сэнтэ, а затем займут пункт ❽. Теперь уже черные выигрывают 3 очка.

144



Правильно

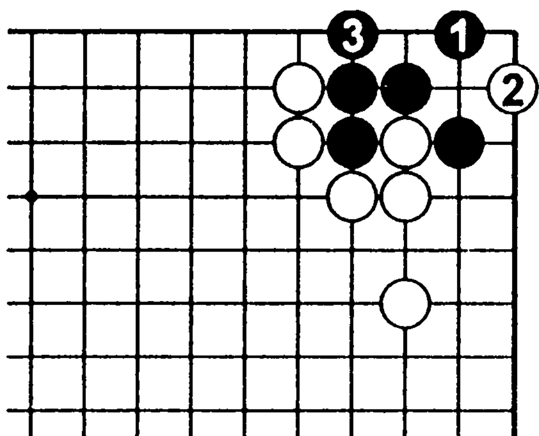
Если черные сыграют ❶, то они выживут, как бы белые ни играли.



Ошибка

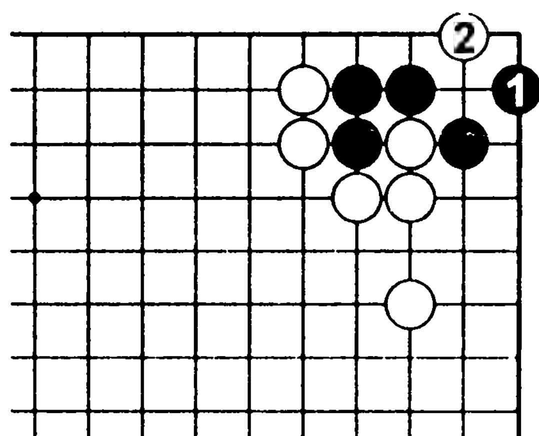
Если ❶, то белые пойдут ②. Теперь уже черным не выжить.

145



Правильно

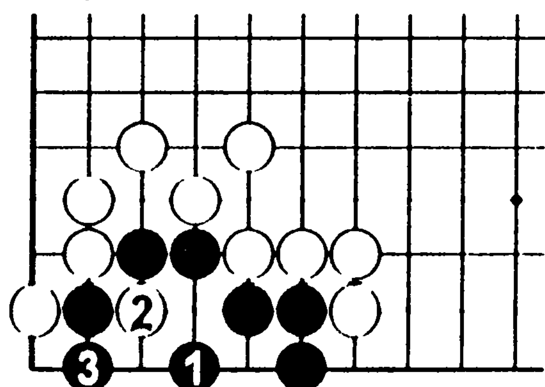
❶ – жизненный пункт. Если ②, то ❸. Если ② в 3, то ❸ в 2. После этого как бы белые ни играли, черные живут.



Ошибка

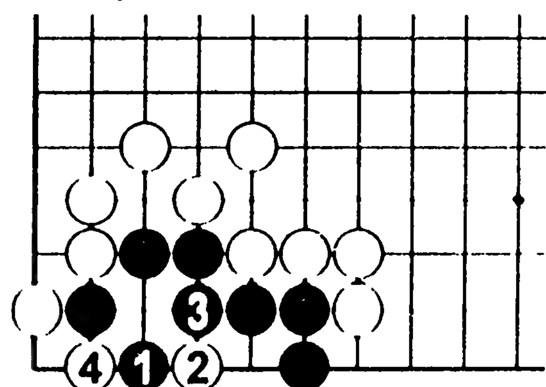
Ход ❶ может показаться эквивалентным ❶ в правильном ответе. Но здесь очень большая разница. После ② черные погибают.

146



Правильно

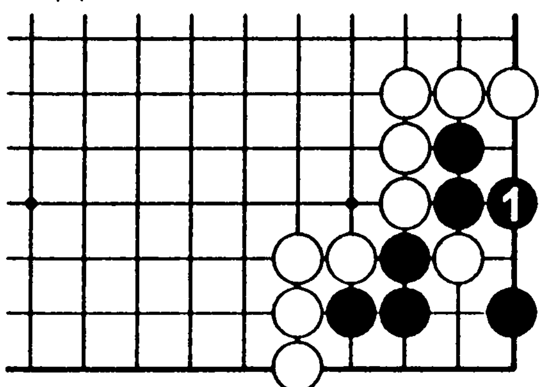
Черные выживают ходами до ❸. Если ② в 3, то черные все равно живут ходом ❷.



Ошибка

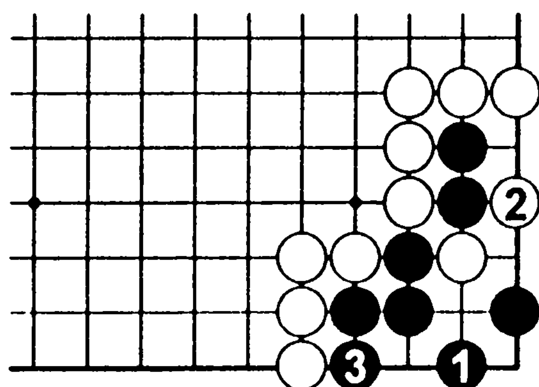
Если черные играют ❶, то после ② и ④ получается ко.

147



Правильно

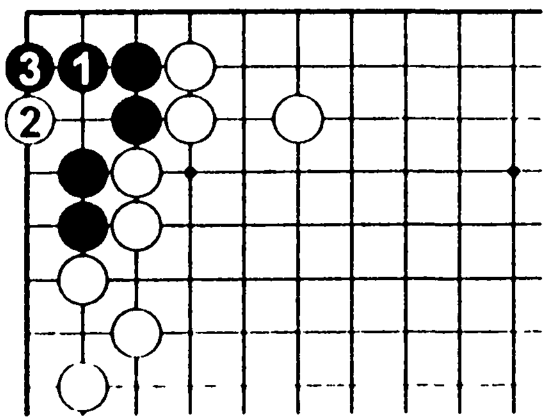
Ход ❶ – наиболее выгодный способ построения двух глаз.



Справка

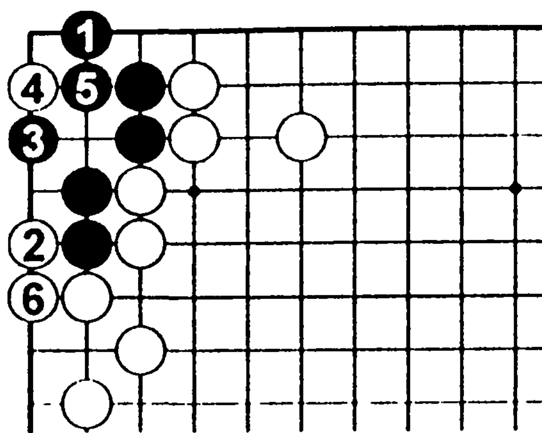
Черные могут выижть и ходами ❶, ❸, но тогда белые захватят два камня ходом ②.

148



Правильно

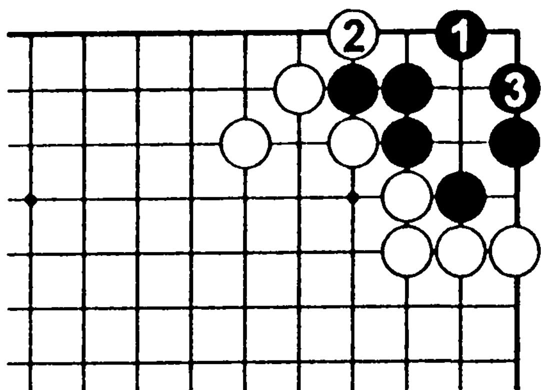
Черные выживают после ❶ и ❸.



Ошибка

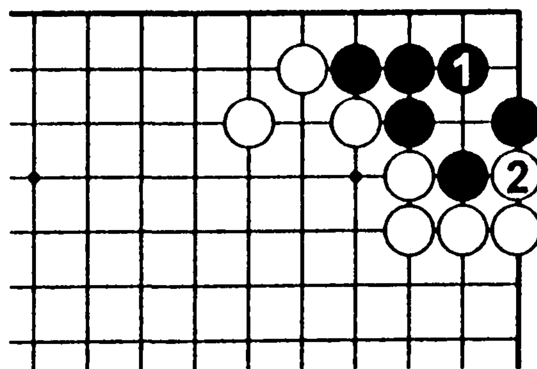
Ход в пункт 2-1 ❶ не работает. После ⑥ черные погибают.

149



Правильно

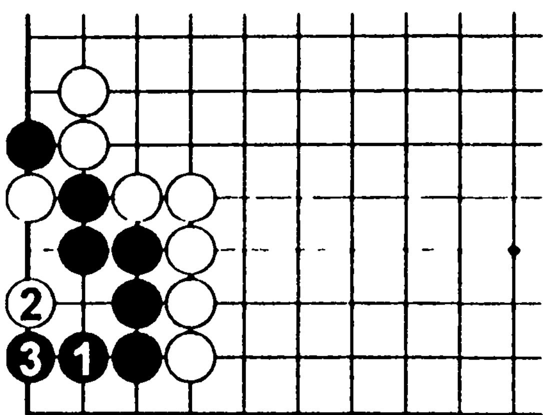
Черные выживают после ❶ и ❸.



Ошибка

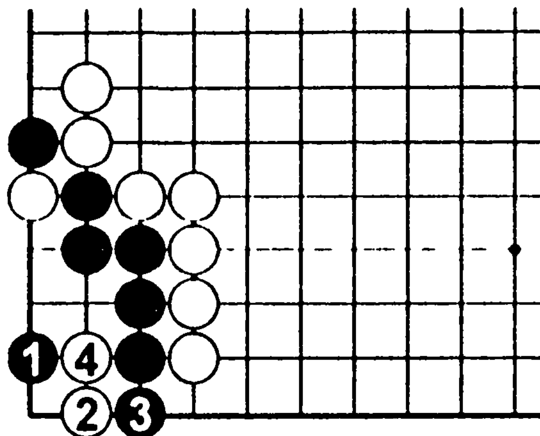
Ход ❶ приводит после ② к ко борьбе.

150



Правильно

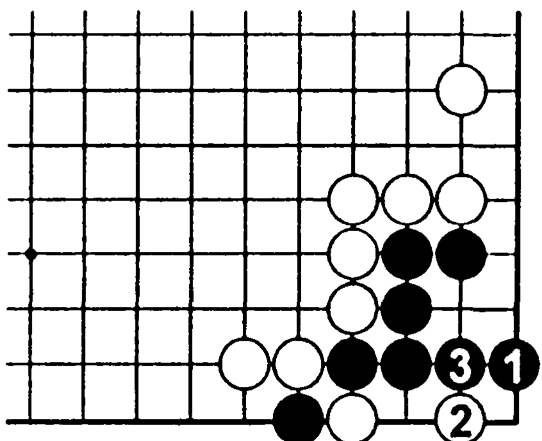
Черные выживают после ❶ и ❸.



Ошибка

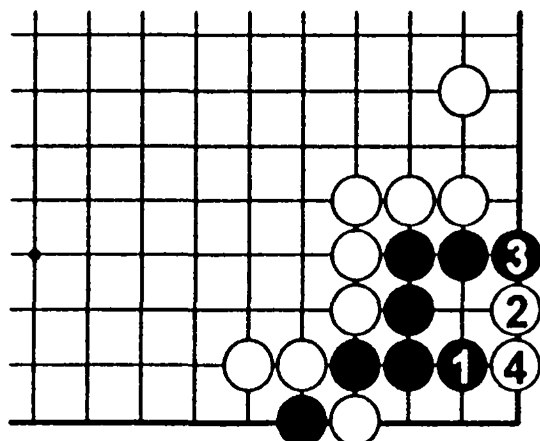
Ход ❶ опровергается ходами ② и ④. Заметим, что если бы не было белого камня под атари наверху, то черные выжили бы.

151



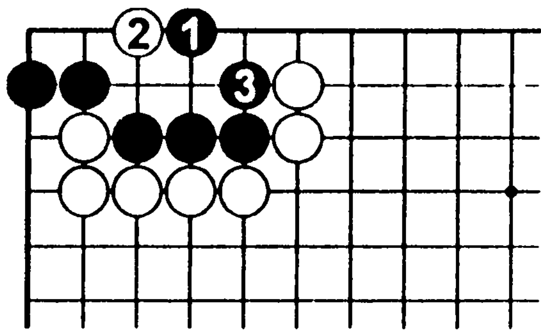
Правильно

Черные выживают после ❶ и ❸.

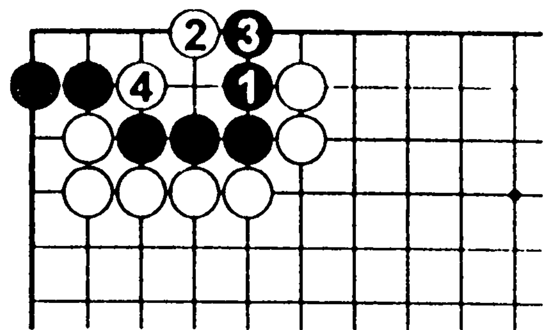


Ошибка

Если ❶, то белые могут убить противника ходами ② и ④. Сравните эту задачу с предыдущей.



152

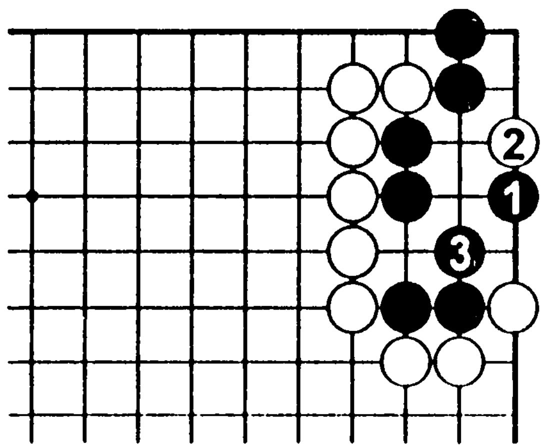


Правильно

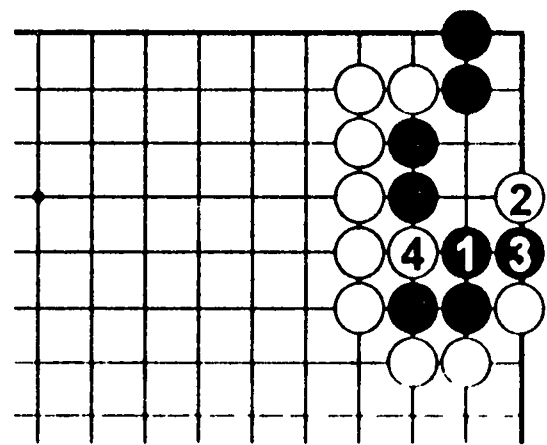
Черные выживают после ❶ и ❸.

Ошибка

Ход ❶ – промах. Белые ходами ② и ④ делают черным дамэдзумари.



153

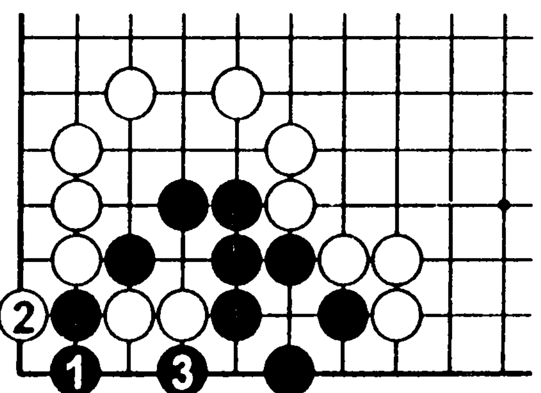


Правильно

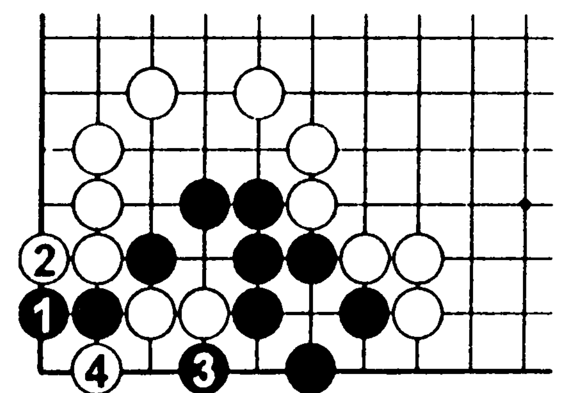
❶ – ход, уменьшающий дамэдзумари своих камней. Если ②, то черные выживают ходом ❸.

Ошибка

Если черные сыграют ❶, после ② и ④ у них неожиданно случается дамэдзумари.



154

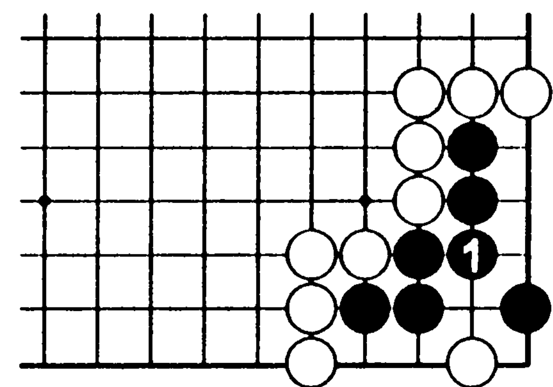


Правильно

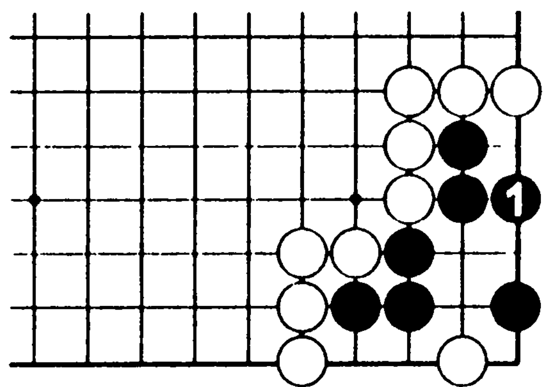
Спуск ❶ – единственный путь черных для выживания. Если ②, то черные забирают два камня ходом ❸ и выживают.

Ошибка

Если черные сыграют ❶, то они не выживут. Белые убьют эти два камня ходами ② и ④.



155



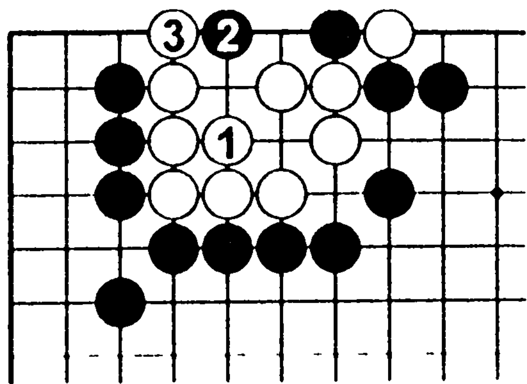
Правильно - 1

Ход ❶ дает два глаза и жизнь.

Правильно - 2

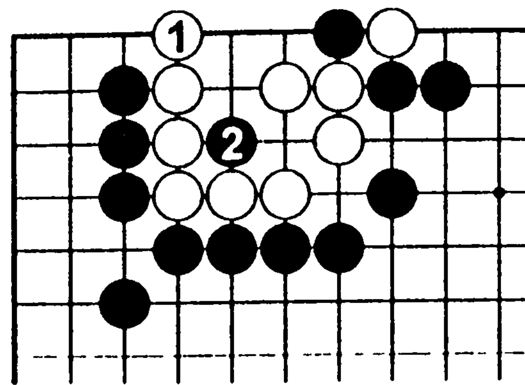
Черные могут выжить и таким ходом ❶. Приведенные два хода – единственные, дающие жизнь.

156



Правильно

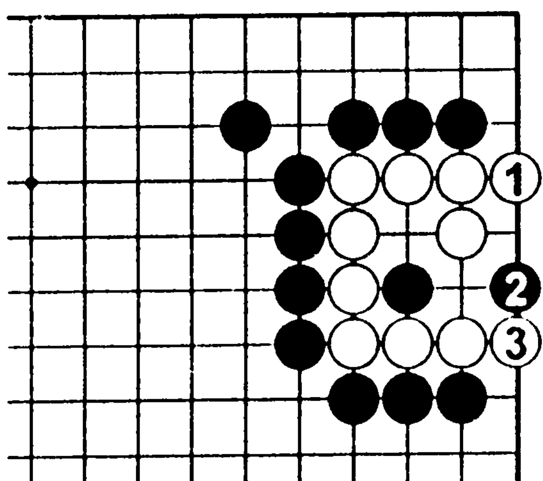
Белые выживают ходами ① и ③.



Ошибка

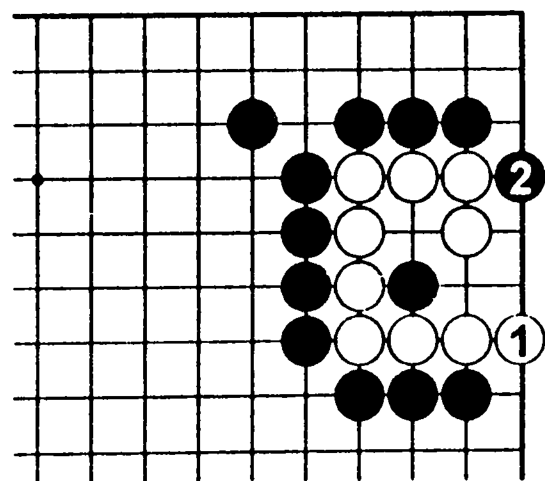
Если белые сыграют ①, то ходом ❷ они убиваются.

157



Правильно

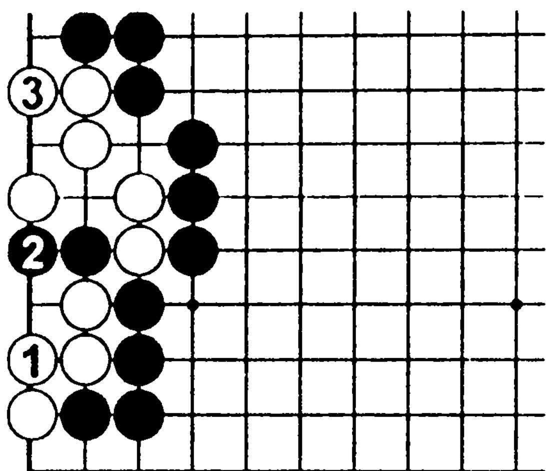
Белые могут выжить в сэки ходами ① и ③.



Ошибка

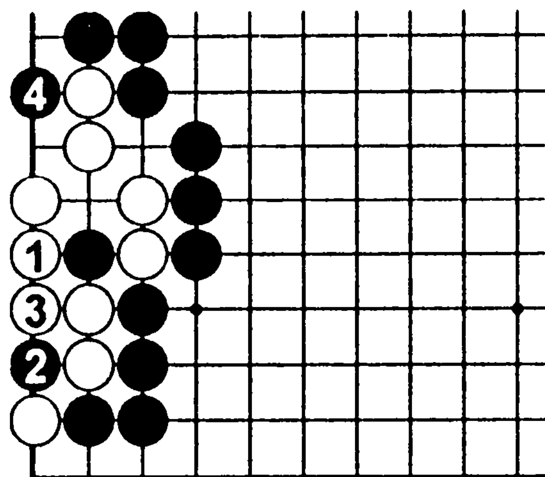
Если белые сыграют ①, то их камни погибнут после ❷.

158



Правильно

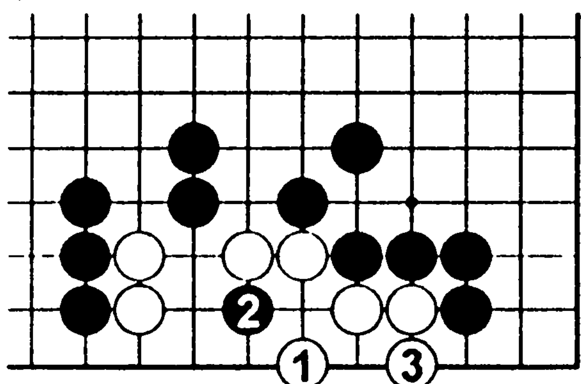
Соединение ① позволяет белым выжить. Если ❷ в 3, то ③ в 2. Так или иначе, но белые построили два глаза.



Ошибка

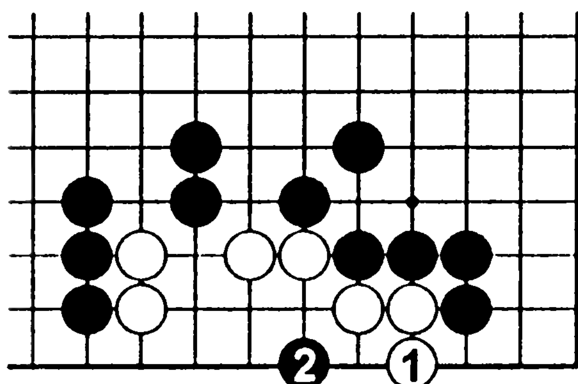
Если белые сыграют ①, то черные могут убить их ходами ❷ и ❹.

159



Правильно

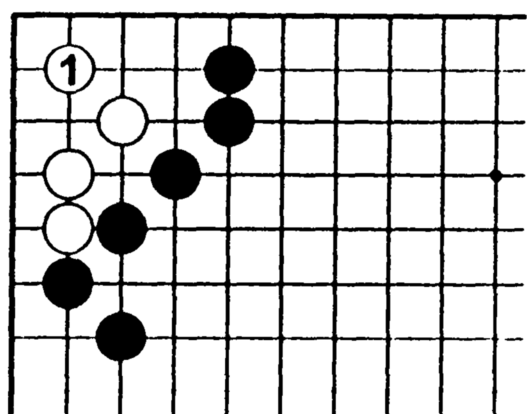
Белые строят два глаза ходами ① и ③. Черный камень ❷ убежать не сможет.



Ошибка

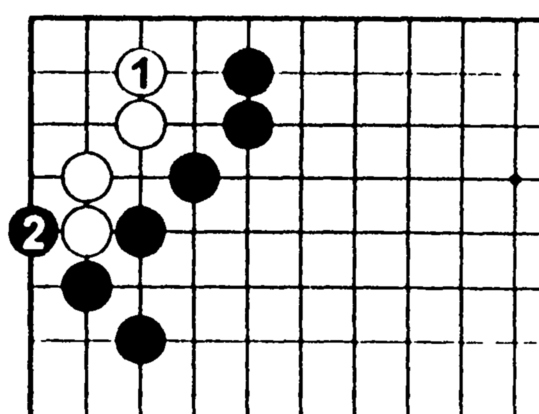
① опровергается ходом ❷. Здесь белые погибают.

160



Правильно

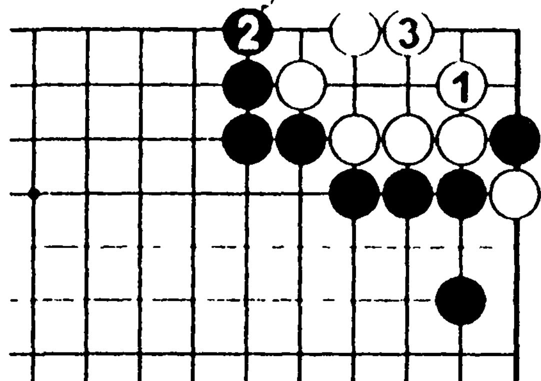
Белые выживают ходом ①. Как бы черные ни атаковали, убить белых они не смогут.



Ошибка

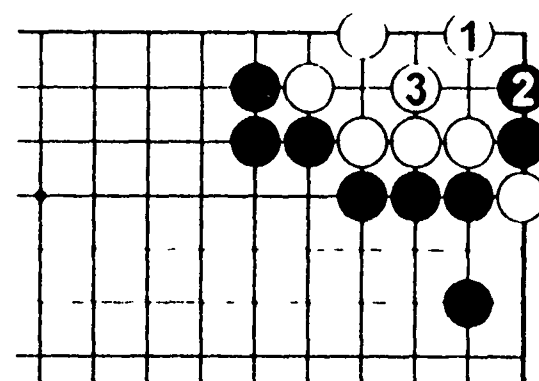
Если белые сыграют ①, то черные убьют их ходом ❷.

161



Правильно

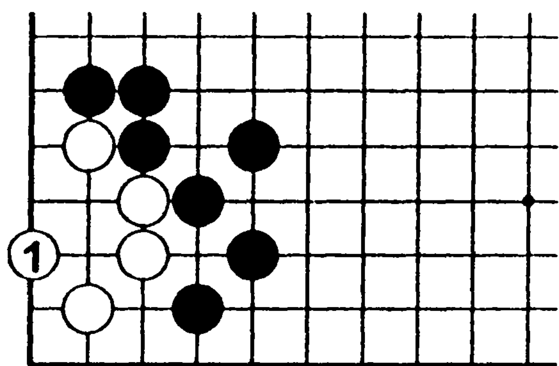
Один из способов выжить за белых – ходы ① и ③.



Справка

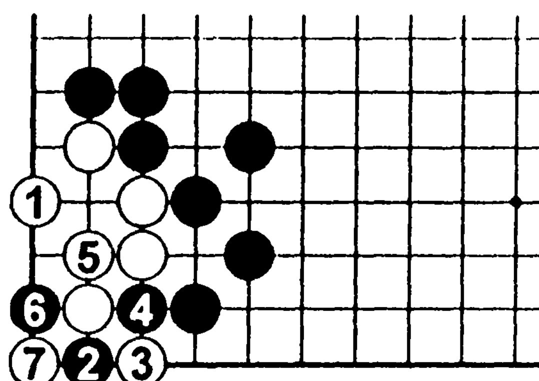
Два других способа выжить за белых – сыграть ① и ③ в любом порядке.

162



Правильно

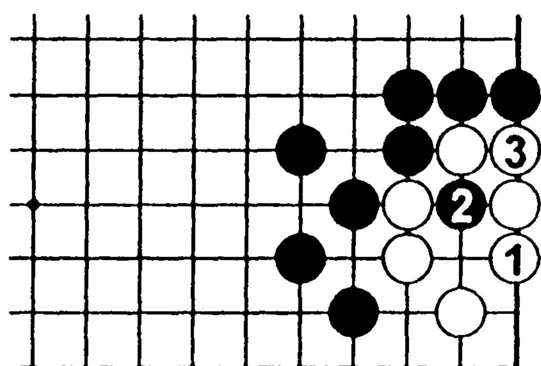
Поскольку у белых есть два дамэ снаружи, то ход ① дает им жизнь.



Ошибка

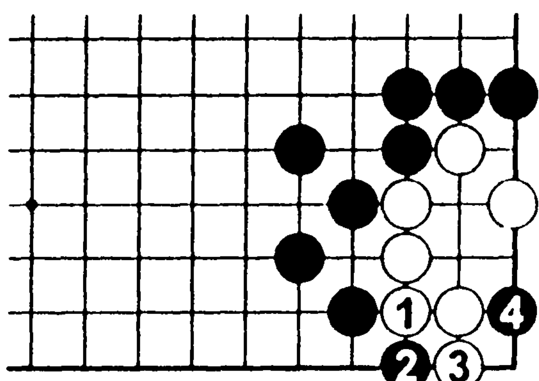
Если белые сыграют ①, черные могут добиться ко в варианте до ⑦.

163



Правильно

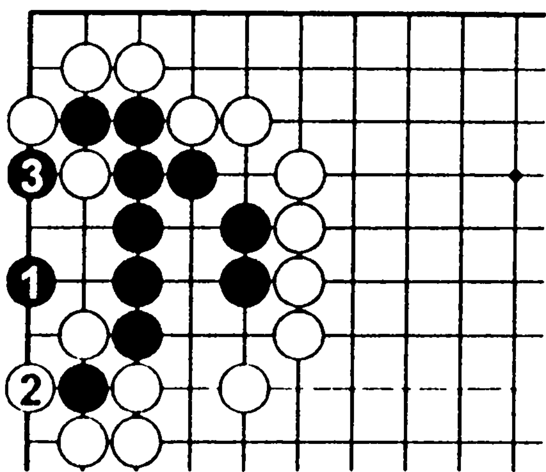
Так как у белых есть два дамэ снаружи, то белые могут выжить ходом ①. Если ❷, то белые легко выживают – ③.



Ошибка

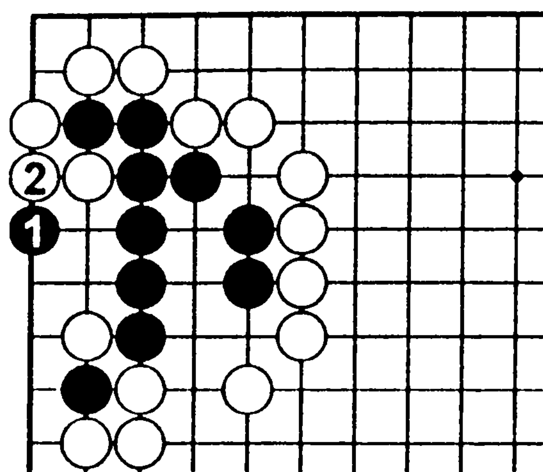
Если ①, то черные убивают противника ходами ② и ④.

164



Правильно

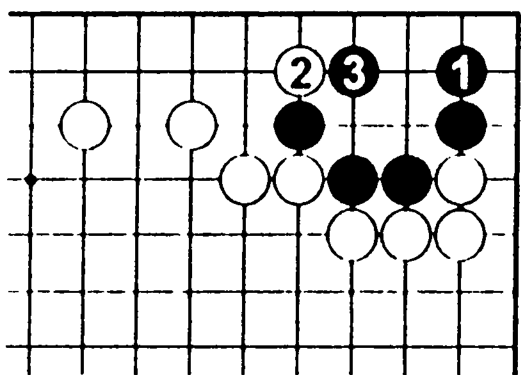
Сначала черные играют ❶, а затем ❸. Белые не могут сбить камень ❸, не потеряв своих два. Если ❷ в 3, то ②.



Ошибка

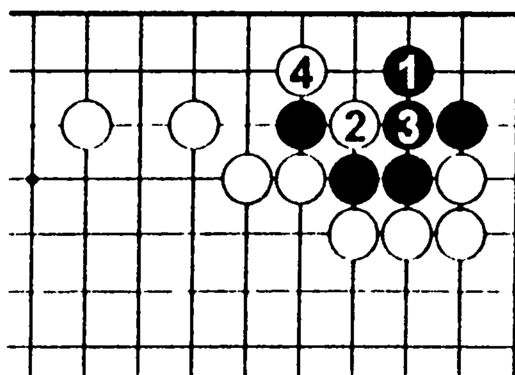
После ❶ и ② у черных нет продолжения. Теперь все черные погибли.

165



Правильно

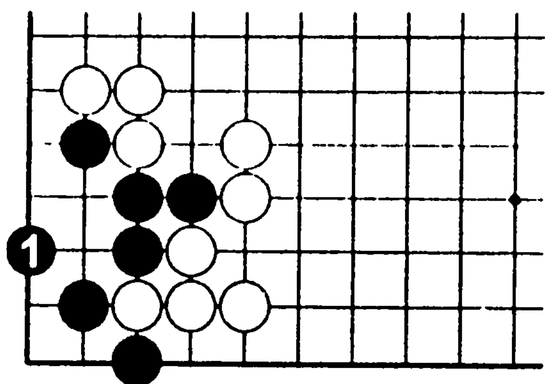
Единственный путь черных к жизни – ❶. Если ②, то ❸.



Ошибка

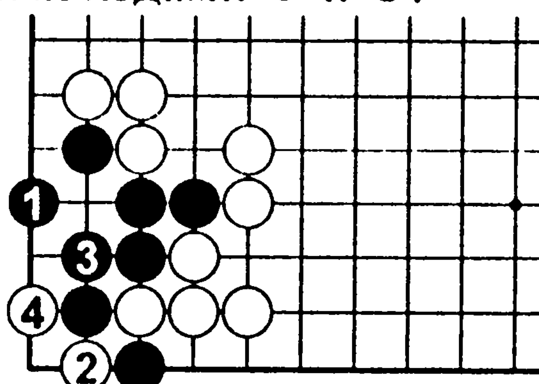
Кажется, что ход ❶ дает хорошую форму, однако белые убивают черных ходами ② и ④.

166



Правильно

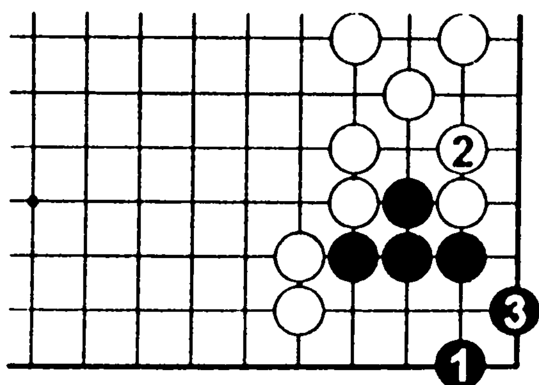
Черные могут выжить безусловно ходом ❶.



Ошибка

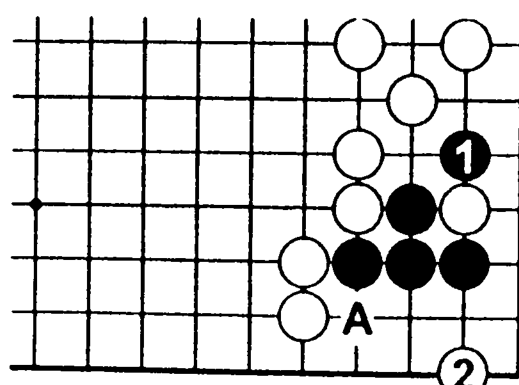
Если черные сыграют ❶, то после ② и ④ получается ко.

167



Правильно

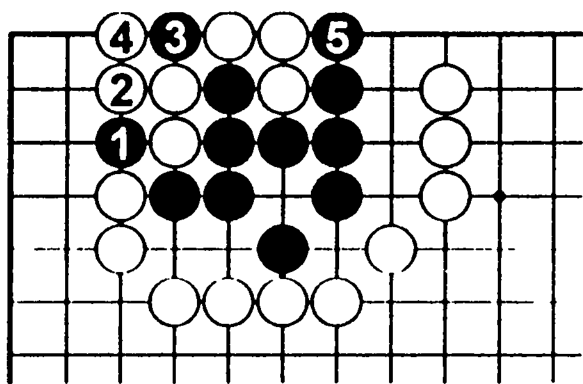
Черные играют в жизненный пункт ❶ и затем ходом ❸ строят два глаза.



Ошибка

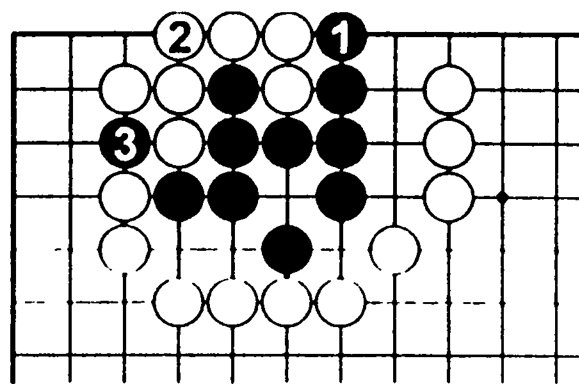
Если черные нанесут атари ❶, то белые займут жизненный пункт ② и черные погибнут. Если ❶ в А, то ② в 1 и черные погибнут.

168



Правильно

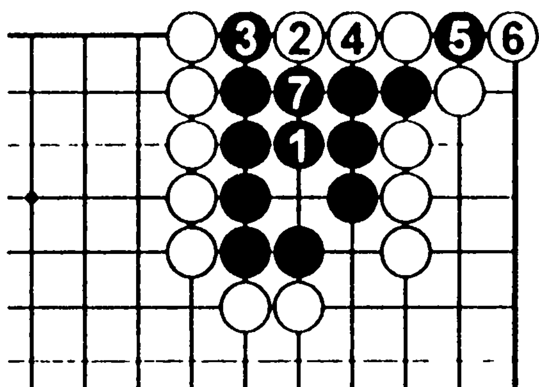
Если черные сыграют ❶, а затем ❸, то белые должны будут после ❺ отдать три камня.



Ошибка

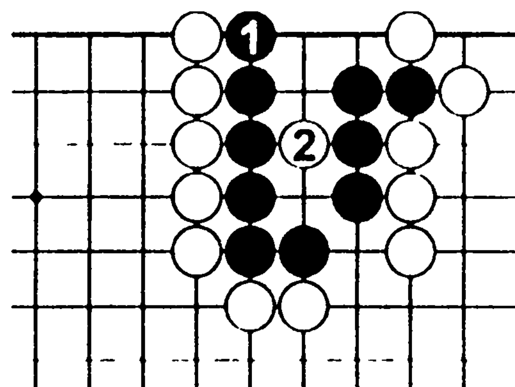
Если черные сыграют ❶, то черные ничего не съедят. Белые соединятся ② и камень ❸ погибнет.

169



Правильно

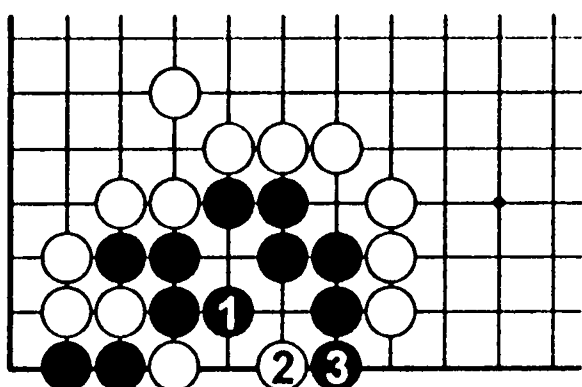
❶ – жизненный пункт. В ответ на атари ❼ белые не могут спасти три камня.



Ошибка

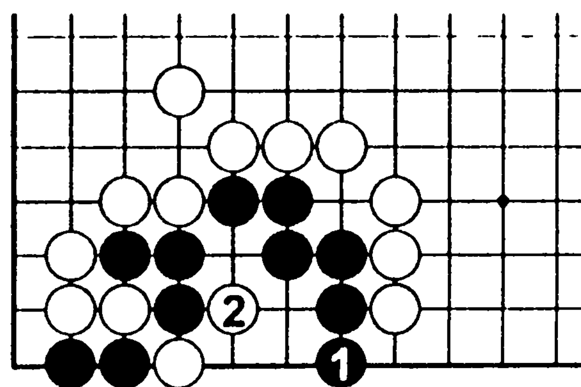
Если ❶, то белые займут жизненный пункт ②. Теперь черные погибают.

170



Правильно

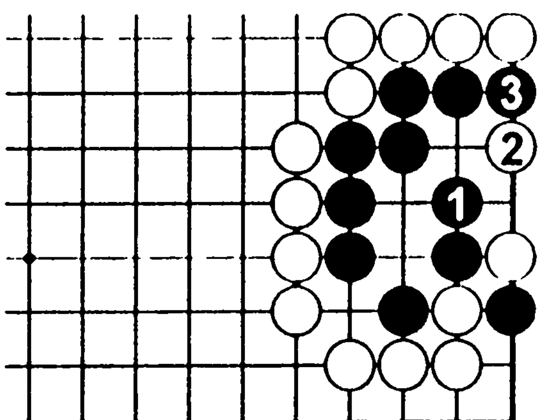
Черные могут выжить, если пойдут ❶ и ❸.



Ошибка

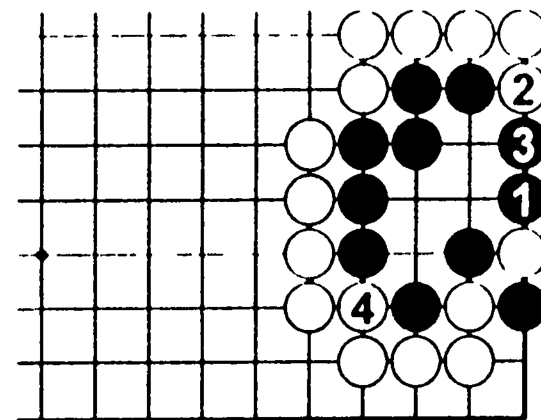
Если черные пойдут ❶, то белые убьют их ходом ②. Если черные ходом ❶ заберут белый камень, то белые сыграют ①.

171



Правильно

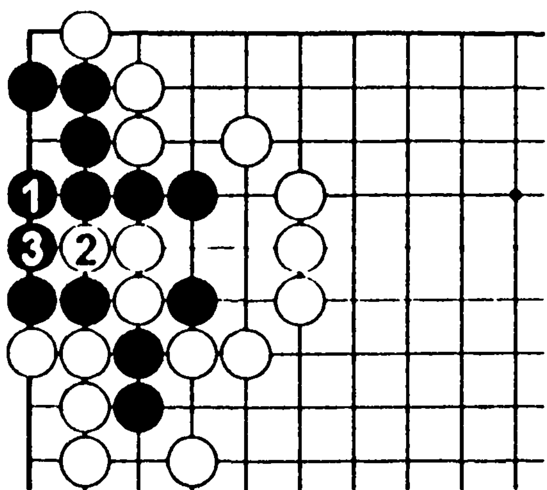
Черные могут выжить ходом ❶. Это в точности такой же порядок ходов как и в предыдущей задачи.



Ошибка

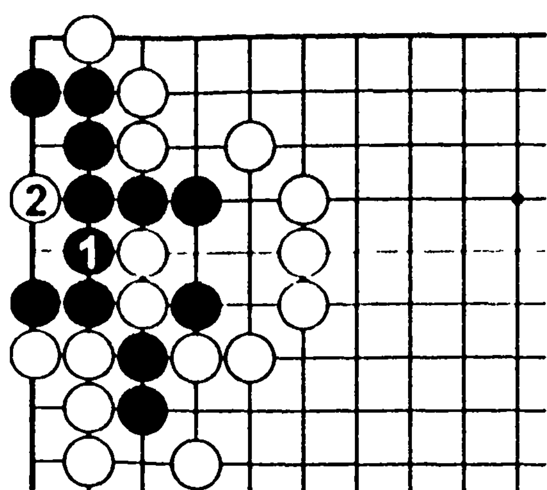
Если черные убьют камень ходом ❶, то они умрут, что видно из варианта до ④.

172



Правильно

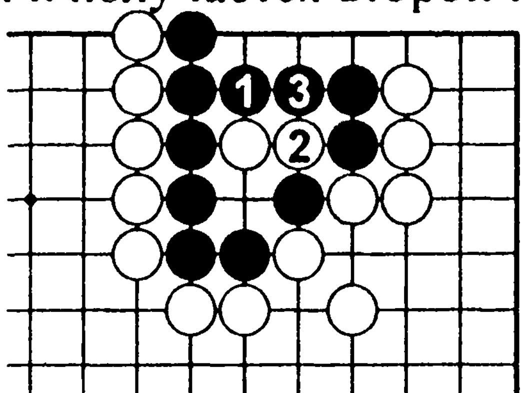
❶ – жизненный пункт. Если ②, то следует атари ❸ на три белых камня и получается второй глаз.



Ошибка

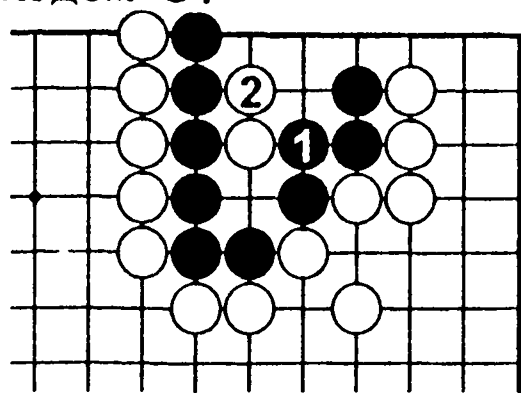
Если черные сыграют ❶, то белые разрушат глазную форму черных ходом ②.

173



Правильно

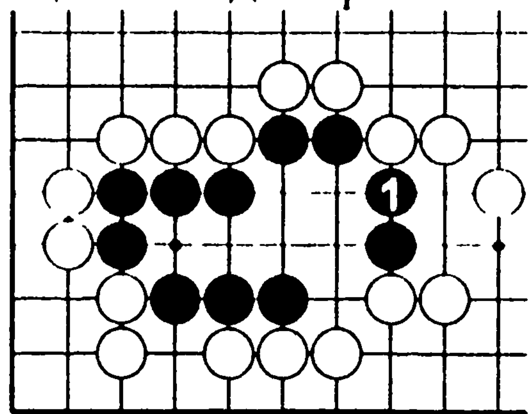
Черные строят два глаза ходами ❶ и ❸. Заметим, что из-за дамэдзумари белые не могут сбить камень, находящийся под атари.



Ошибка

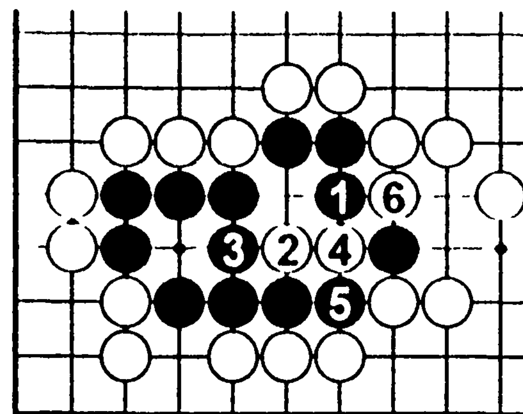
Если черные соединятся ❶, то последует ② и черные умрут от 3-х пунктового накадэ.

174



Правильно

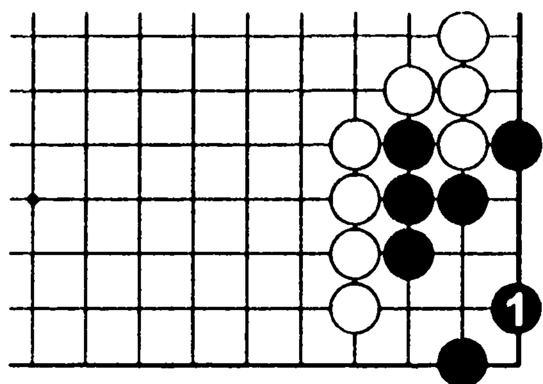
❶ – жизненный пункт. Как бы белые ни атаковали, убить черных они не смогут.



Ошибка

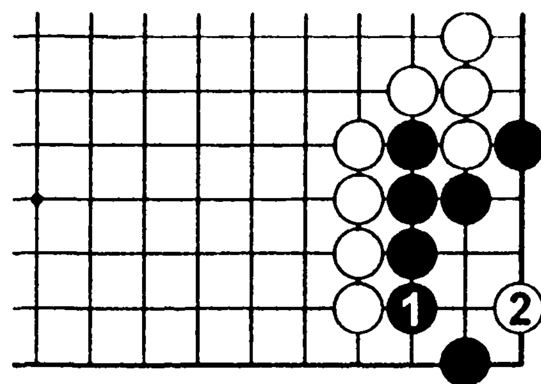
Ход ❶ не только меньше в масштабах, но и ведет к гибели после варианта до ⑥.

175



Правильно

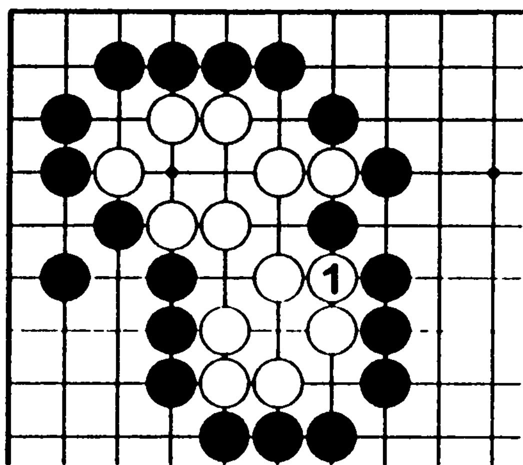
Черные выживают ходом в пункт 2-1 – жизненный пункт.



Ошибка

Ход ❶ кажется большим, но ход ② делает черным 5-ти пунктовое накадэ.

176



Правильно

Белые ходом ① защищают два глаза: один наверху и один внизу.

Ошибка

Если черным удастся пойти ❷, то глаза наверху у белых не получится.

177

Правильно

Простой ход ① дает белым два глаза.

Ошибка

Если ①, то черным удается сделать ко после ❷ и ❹.

178

Правильно

Вклинивание ① – тэсудзи для построения двух глаз. Ходы до ⑦ показывают как это делается.

Ошибка

Порядок ходов важен, что показывает эта диаграмма

179

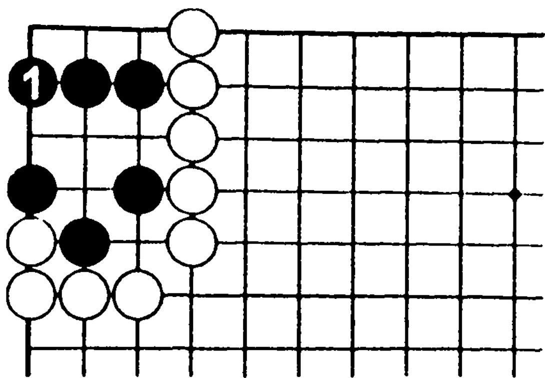
Правильно

❶ – тэсудзи. Если ❷, то ходом ③ получается два глаза. Если ❷ в **3**, то ③ в **2**.

Ошибка

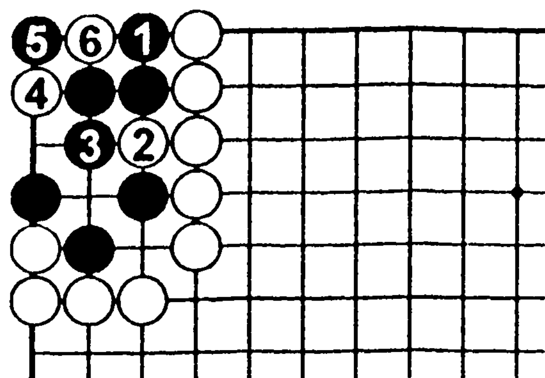
Снова порядок ходов важен. Если сначала белые сыграют ①, то черные ходом ❷ убьют белых.

180



Правильно

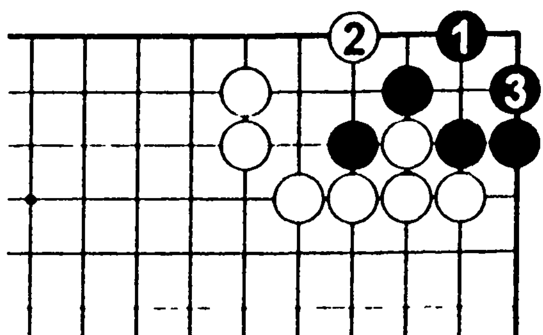
❶ – жизненный пункт для построения двух глаз.



Ошибка

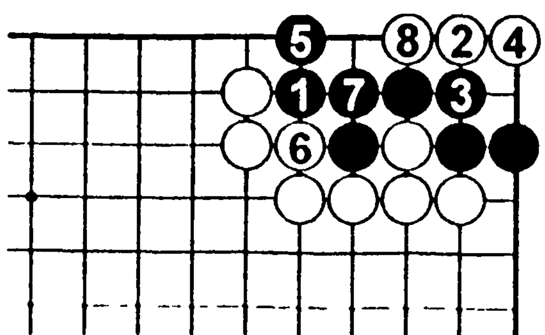
Если ❶, то белые могут поставить угол на ко ходами до ⑥.

181



Правильно

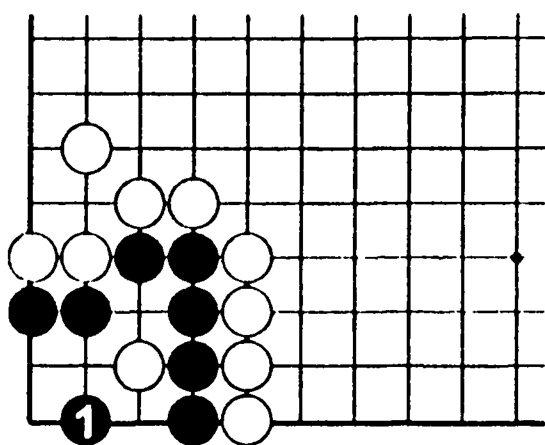
Черные выживают ходами ❶ и ❸. Если ② в 3, то черные строят второй глаз ходом ❸ в 2.



Ошибка

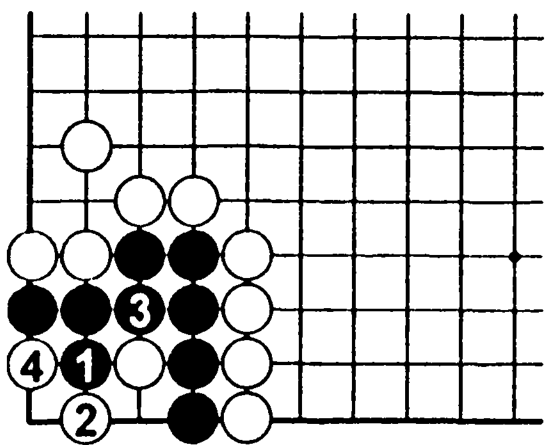
❶ - промах, что и доказывает вариант до ⑧.

182



Правильно

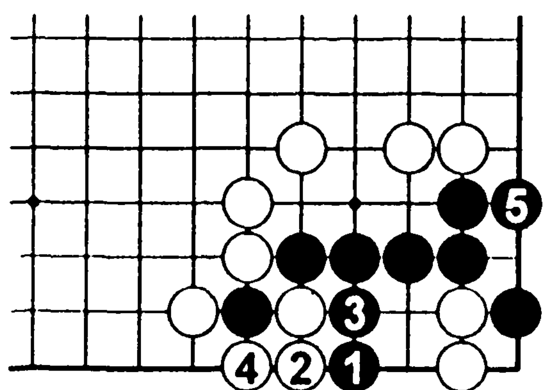
Ход ❶ обезвреживает камень белых и дает два глаза группе.



Ошибка

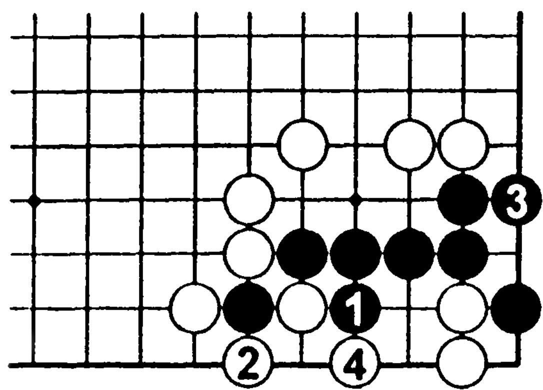
Однако, если черные сыграют ❶, то ② и ④ дают белым ко в углу.

183



Правильно

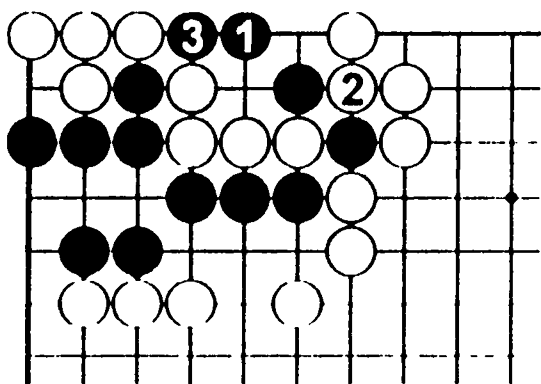
Ходом ❺ черные строят два глаза своей группе.



Ошибка

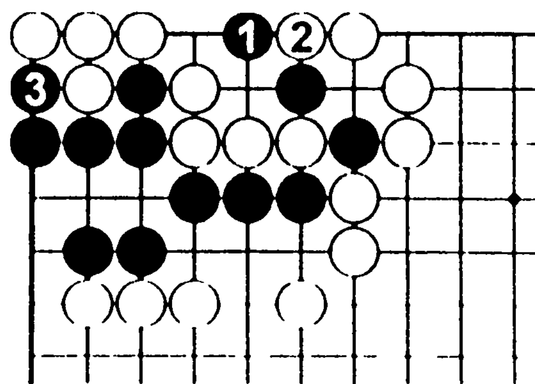
Если черные сыграют ❶, то ② и ④ подсоединят два камня в углу и черные погибнут.

184



Правильно - 1

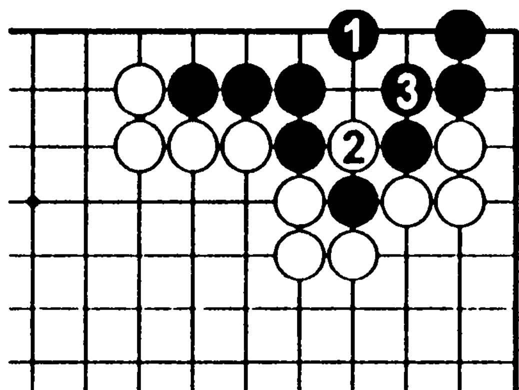
Черные ходами ❶ и ❸ убьют 4 камня в углу и черные выживут.



Правильно - 2

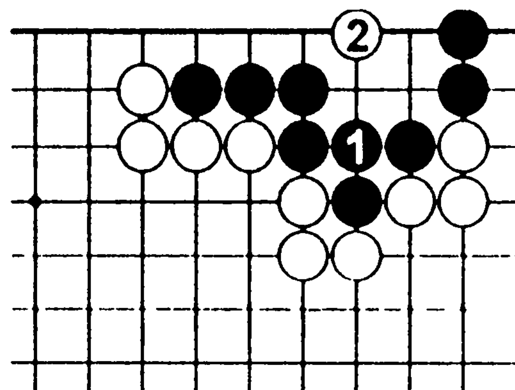
Если в ответ на ❶ белые сыграют ②, то ❸ снова позволит черным убить 4 камня.

185



Правильно

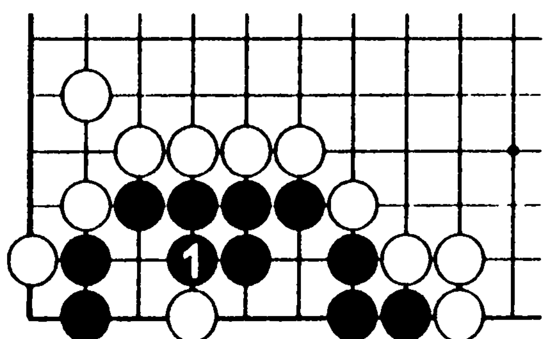
Ход ❶, направленный на построение глазной формы – жизненный пункт. Если белые сбивают ②, то ❸ делает второй глаз.



Ошибка

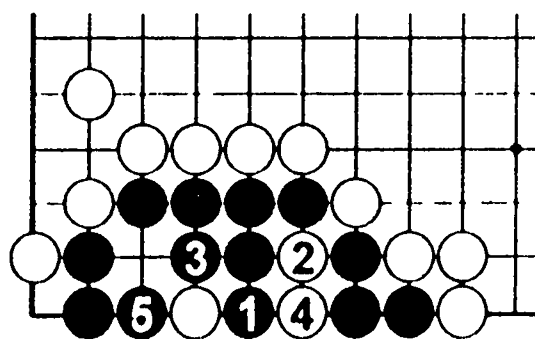
Если черные защитят камень, находящийся под атари, то белые ударят в жизненный пункт и черные погибнут.

186



Правильно

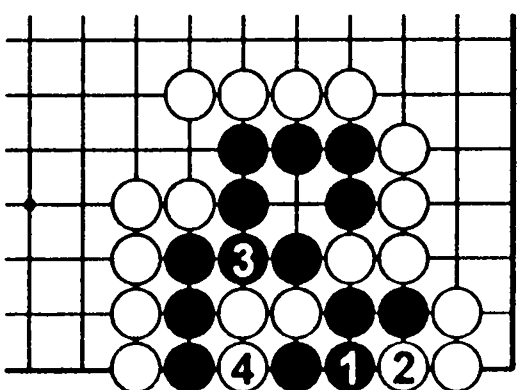
Ход ❶ дает жизнь всем черным камням.



Ошибка

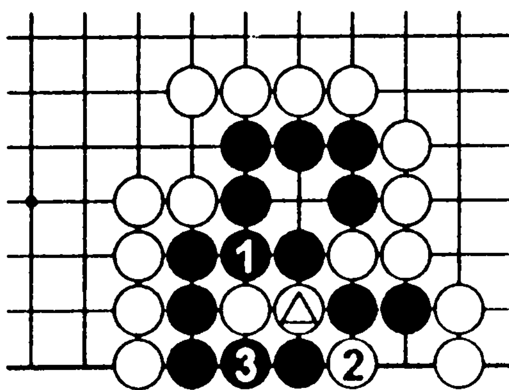
Черные могут выжить и ходом ❶, но для этого им придется пожертвовать тремя камнями справа.

187



Правильно ❺ над ❶

❶ – жизненный пункт. Белые могут убить 4 камня ходом ④, но черные играют на месте сбитых камней и забирают три камня.

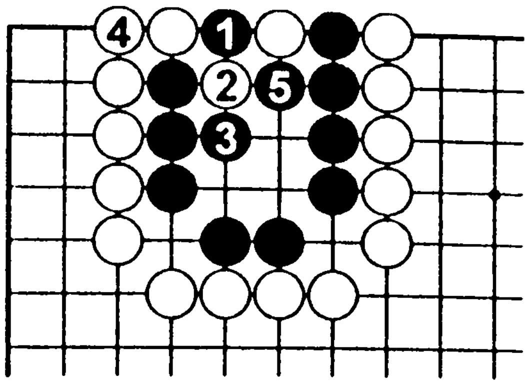


Ошибка

④ в △

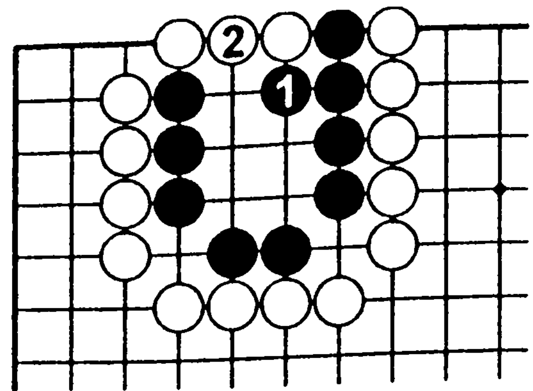
Если черные собьют два камня ходами ❶ и ❸, то белые сделают им ложный глаз: ② и ④.

188



Правильно

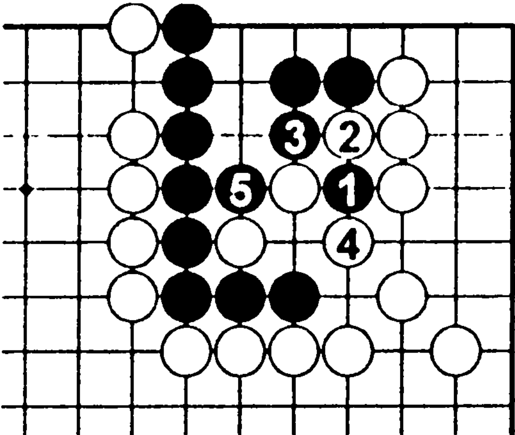
Жертва камня ходом ❶, а затем ходы ❸ и ❺ позволяют черным построить два глаза.



Ошибка

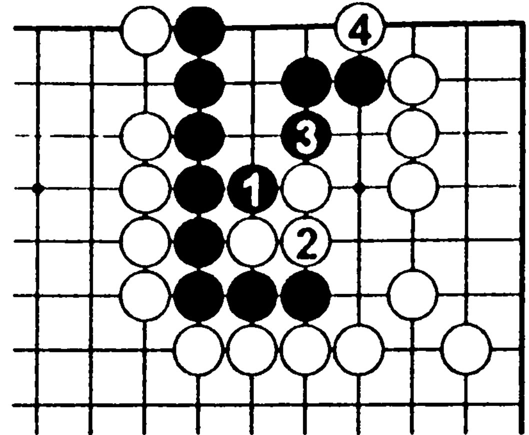
❶ – ход у которого нет перспектив.

189



Правильно

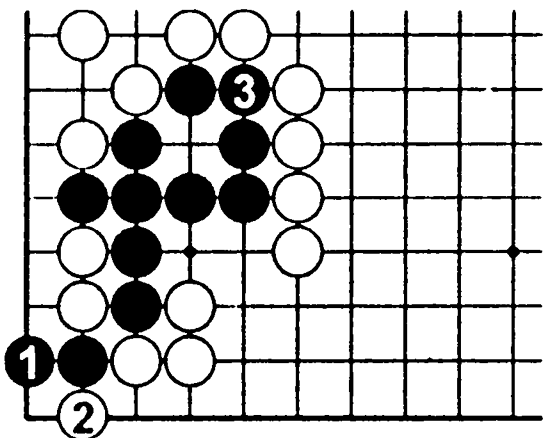
Черные жертвуют камень, а затем строят два глаза ходами ❸ и ❺.



Ошибка

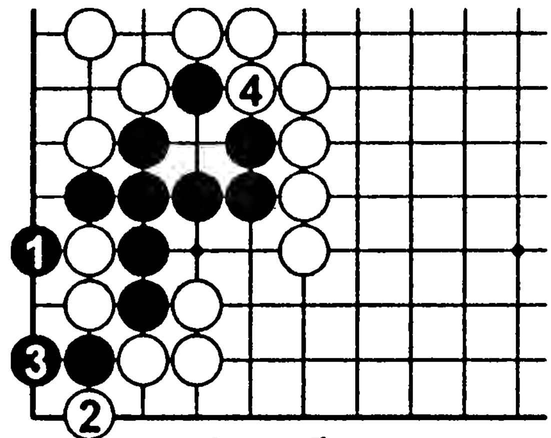
❶ и ❸ – безыскусные ходы. После ④ черные погибают.

190



Правильно

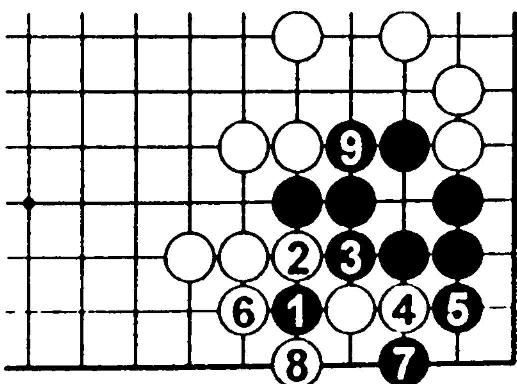
Если черные сыграют ❶, то два белых камня окажутся захваченными. Если ② в **3**, то ❸ в **2**. Так или иначе, но черные строят два глаза.



Ошибка

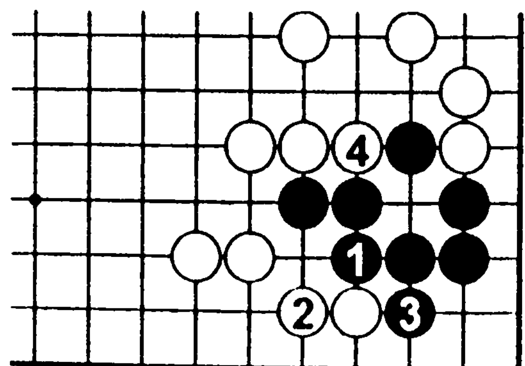
❶ – слишком медленный ход. Теперь белые успевают сыграть и ②, и ④, оставляя черных с одним глазом.

191



Правильно

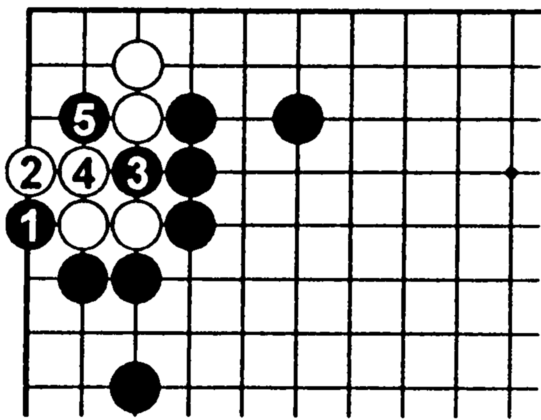
Черные жертвуют камень ходом ❶ и строят два глаза в варианте до ❾



Ошибка

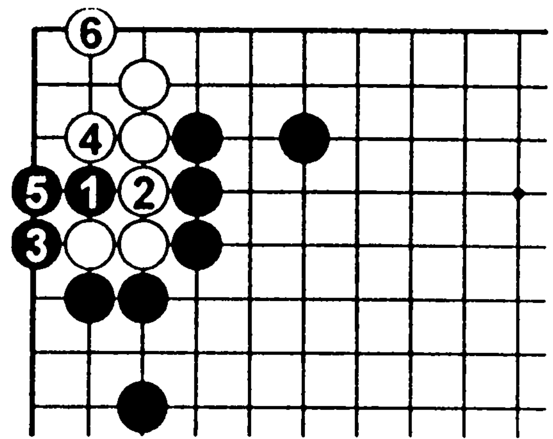
Черные не смогут выжить, не применив жертву, что и показано в варианте до ④.

192



Правильно

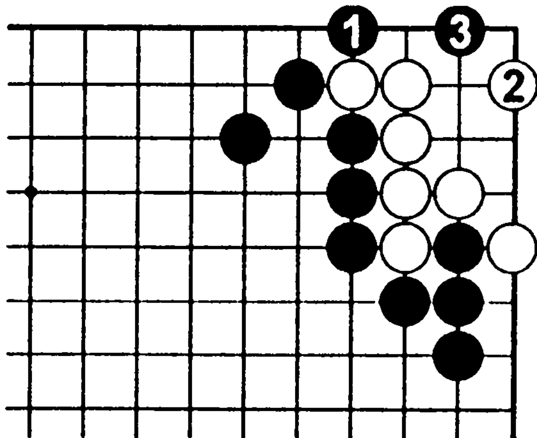
Ханэ ❶ – жизненный пункт. Черные убивают противника в варианте до ❺.



Ошибка

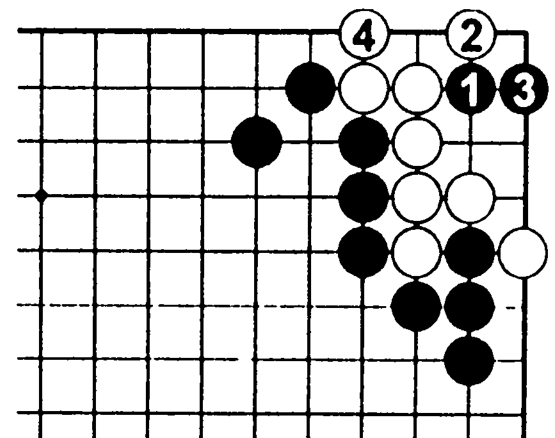
В данном случае ❶ и ❸ – не тэсудзи. Белые могут выжить ходами ④ и ⑥.

193



Правильно

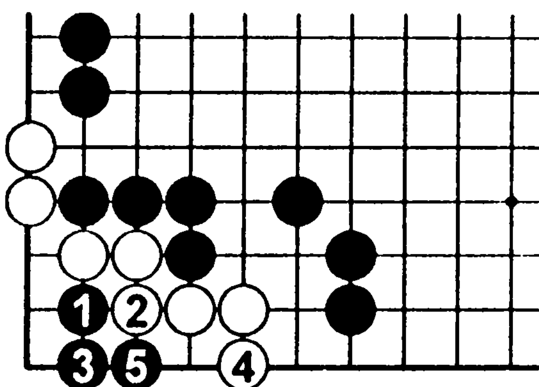
❶ – жизненный пункт. Как бы белые ни играли, они погибли.



Ошибка

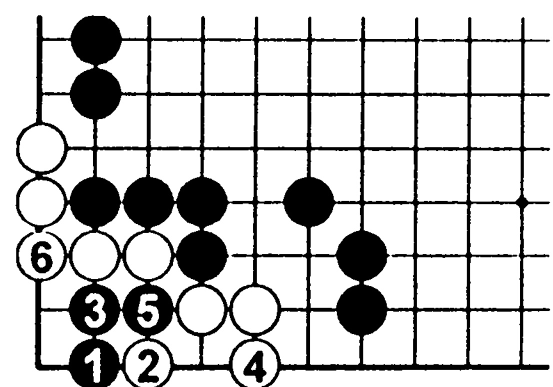
На ❶ белые ответят ② и ④. Теперь белые выжили.

194



Правильно

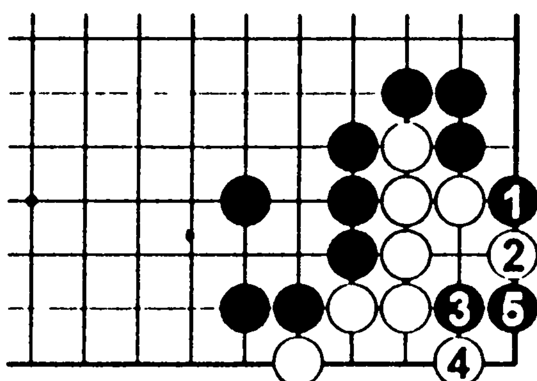
Черные ходами ❶ и ❸ вынуждают белых сыграть ② и ④, но ❺ создает 4-х очковое накадэ, так что белые погибают.



Ошибка

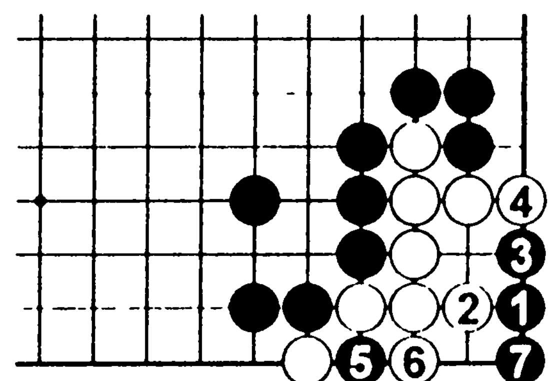
Если черные начинают с хода ❶, то черные могут начать в углу ко ходами ② и ④.

195



Правильно - 1

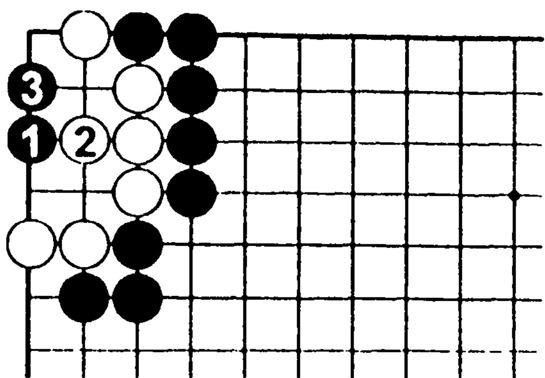
Вариант до ❺ – один путь убить белые камни.



Правильно - 2

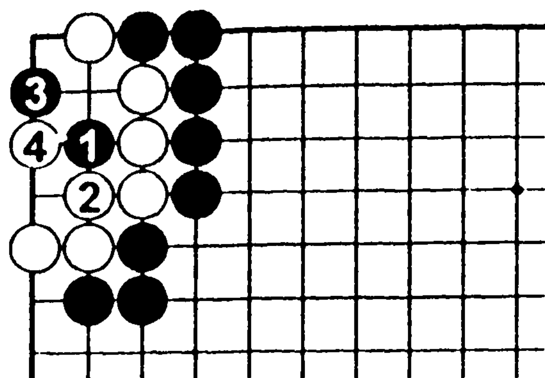
Ходы до ❼ – другой способ захвата белых.

196



Правильно

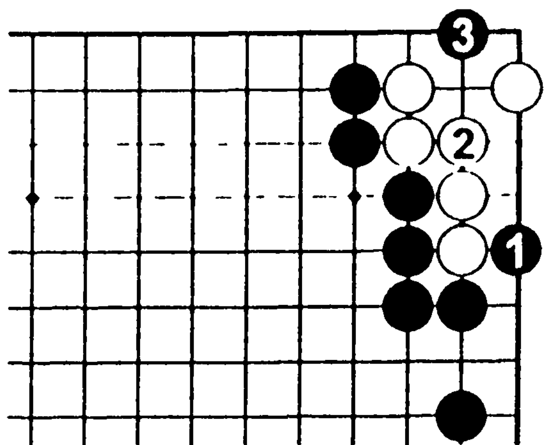
Ходы ❶ и ❸ убивают белые камни.



Ошибка

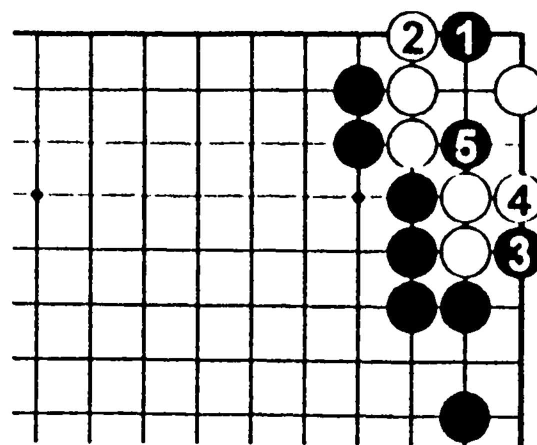
Если черные сыграют ❶, то белые построят ко ходами ② и ④.

197



Правильно - 1

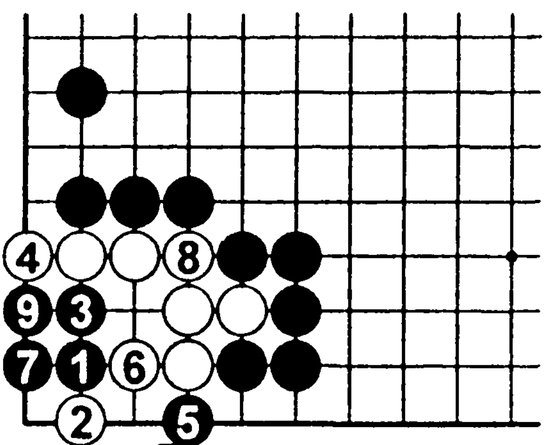
Черные могут убить белых, если пойдут ❶ и ❸.



Правильно - 2

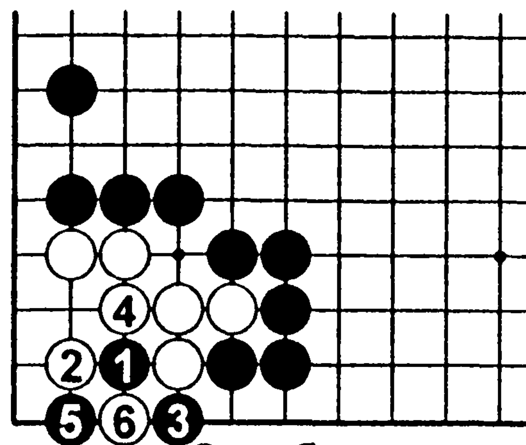
Черные могут также убить белых такими ходами ❶ и ❸ в обратном порядке.

198



Правильно

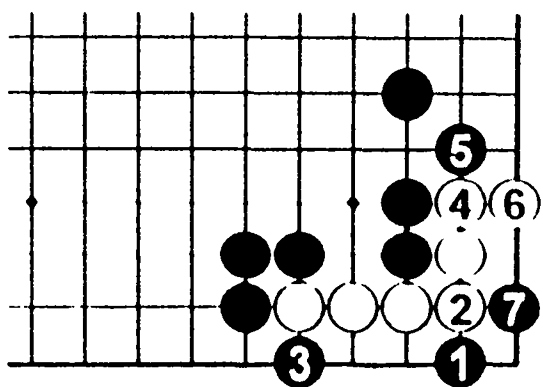
❶ – жизненный пункт «плотницкого квадрата». После варианта до ❾ белые погибают.



Ошибка

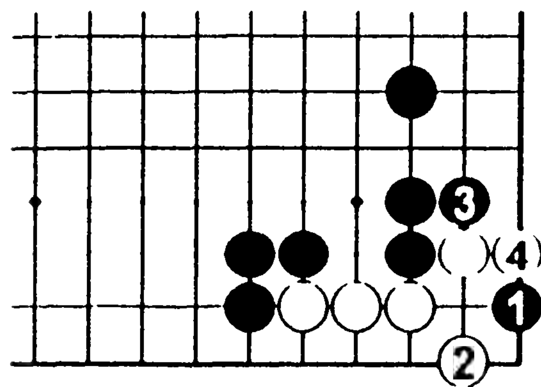
❶ не попадает в жизненный пункт. Белым удается получить ко в углу после ⑥.

199



Правильно

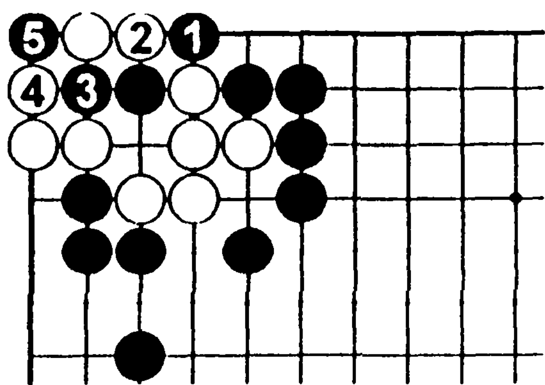
Белые ходами до ❼ создают изогнутую четверку в углу, так что белые гибнут.



Ошибка

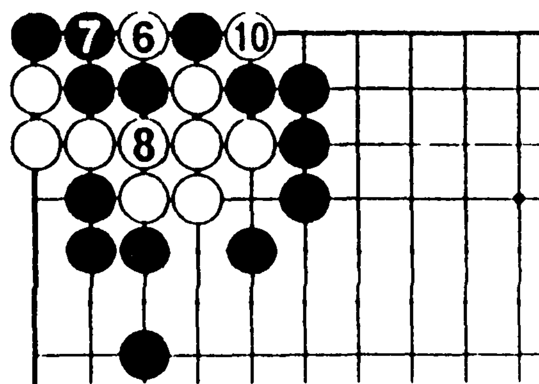
❶ ход не в том направлении Белые строят два глаза и выживают ходами ② и ④.

200



Правильно

Черные начинают атаку ходом ❶, но ② и ④ — сильные ответы. После ❺ –

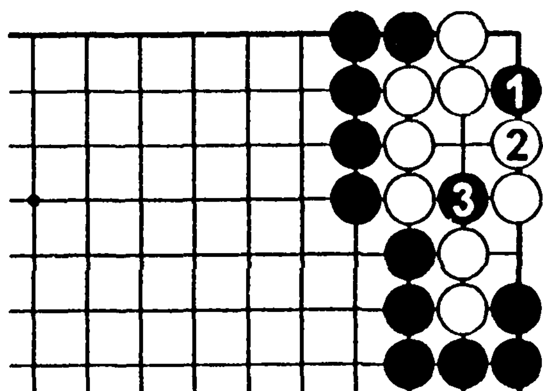


Продолжение

❾ соединяются в ⑥, ●11 в ❼

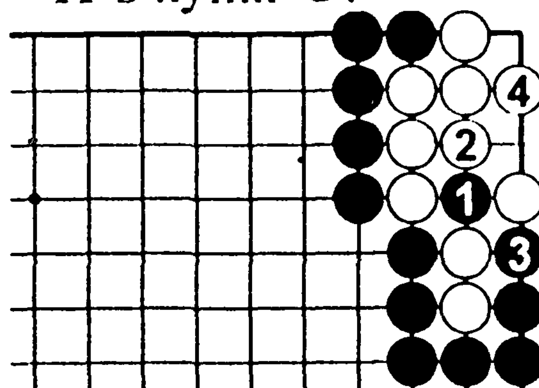
Вариант идет до захвата 6 камней ⑩, после чего черные убивают противника, вбрасывая камень ходом ●11 в пункт ❼.

201



Правильно

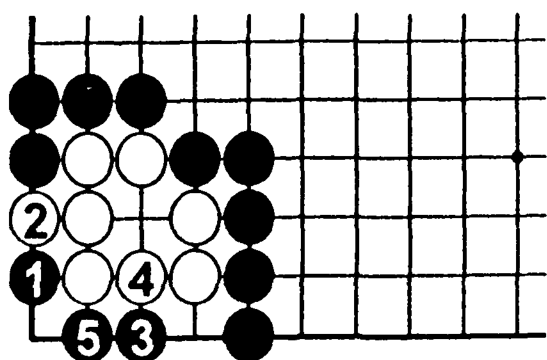
❶ – жизненный пункт. После ② черные жертвуют камень ходом ❸ и белые не могут построить два глаза.



Ошибка

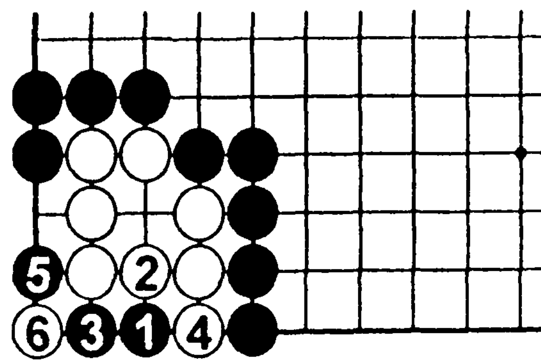
Жертва камня ❶ в начале – ошибка. Белые строят два глаза ходами ② и ④.

202



Правильно

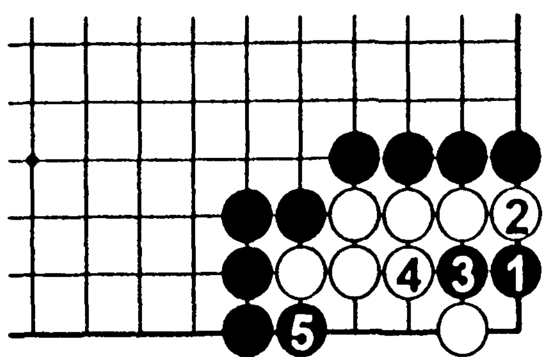
❶ – ❺ правильный порядок ходов. Белые погибают.



Ошибка

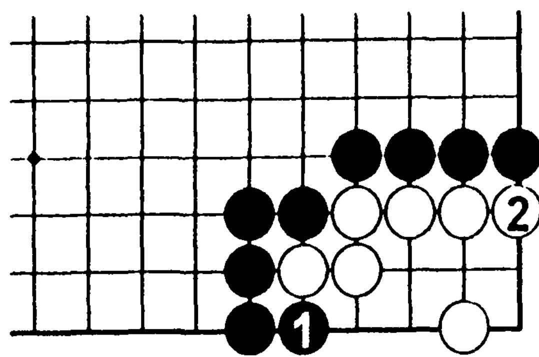
Если черные сначала играют ❶, то дамэдзумари не получится. Белые теперь выжили безусловно.

203



Правильно

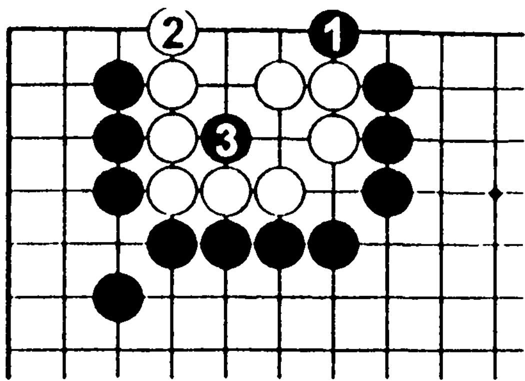
После ходов до ❺ белые не могут построить двух глаз из-за дамэдзумари.



Ошибка

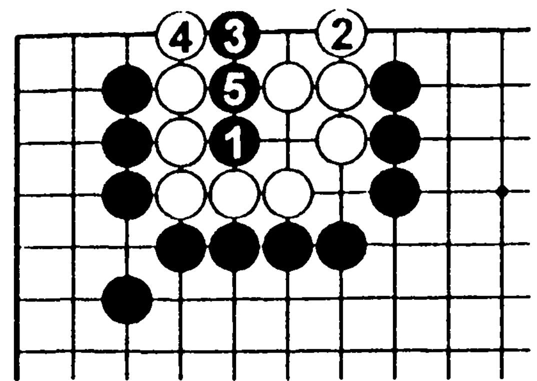
❶ сыгран в неправильном направлении. Когда белые играют ②, они выживают.

204



Правильно

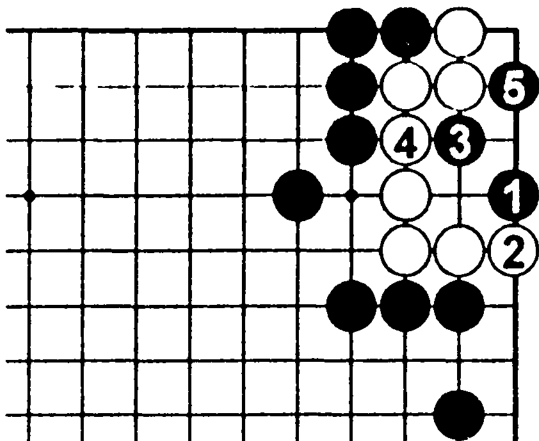
Черные убивают белых ходом ханэ ❶, а затем разрушают глазную форму белых, вбрасывая камень ❸.



Ошибка

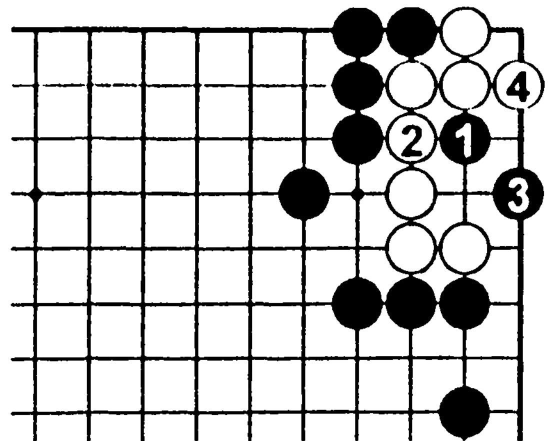
Играть так ❶ сначала – неправильно. Белые выживают в сэки в варианте до ⑥.

205



Правильно

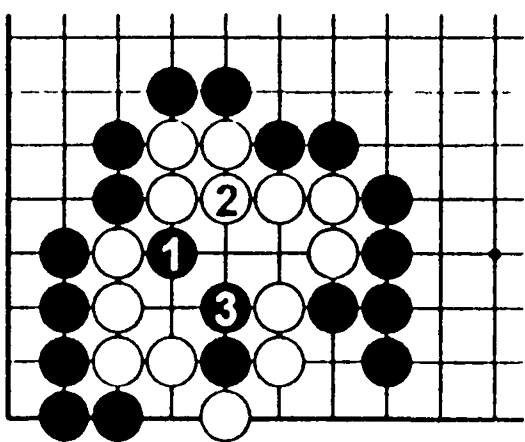
Черные убивают белых ходами до ❺.



Ошибка

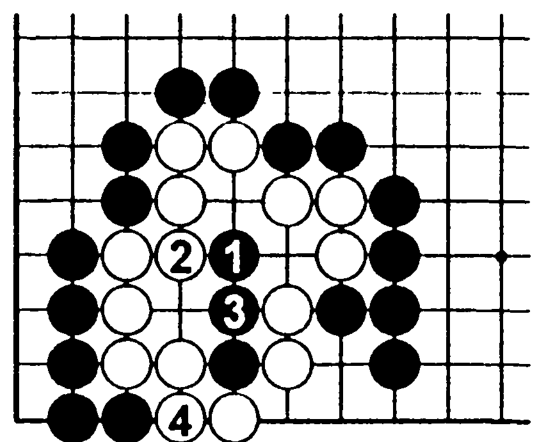
Порядок ходов важен. Если ❶ и ❸, то белые выживут.

206



Правильно

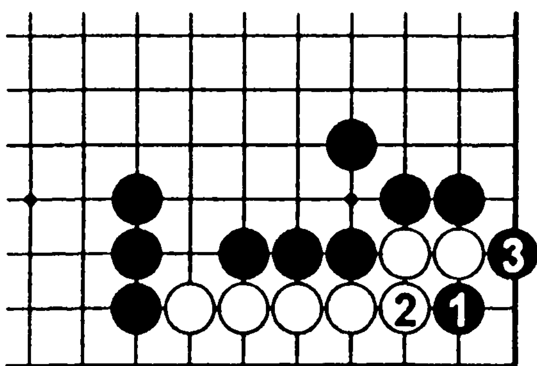
Если черные играют ❶ и ❸, у белых безнадежно из-за дамэдзумари.



Ошибка

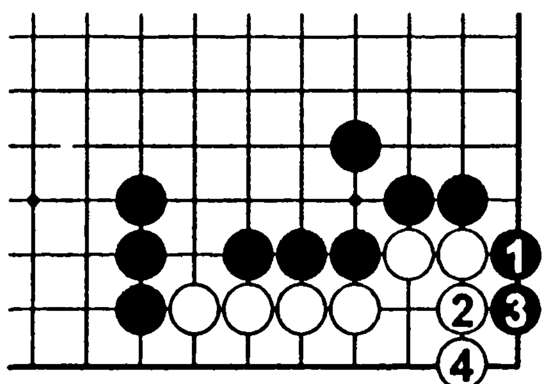
Ходы ❶ и ❸ здесь не работают. После соединения ④ белые выживают в сэки.

207



Правильно

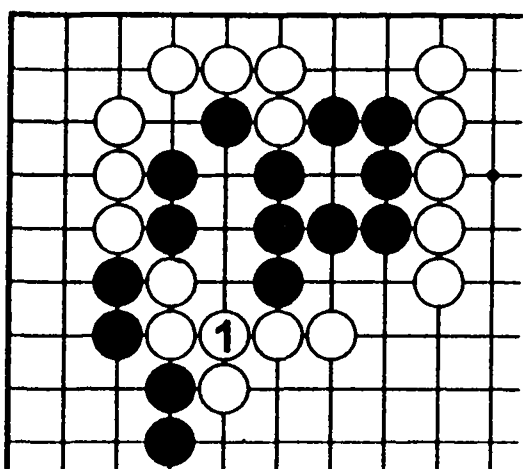
Ход ❶ убивает белых, пользуясь дамэдзумари.



Ошибка

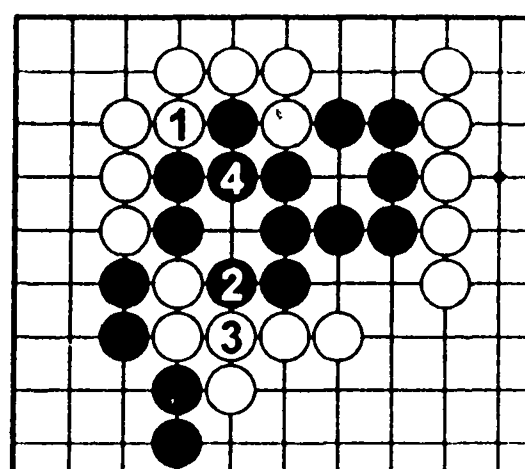
Если черные сыграют ❶, то после ② и ④ белые смогут выжить.

208



Правильно

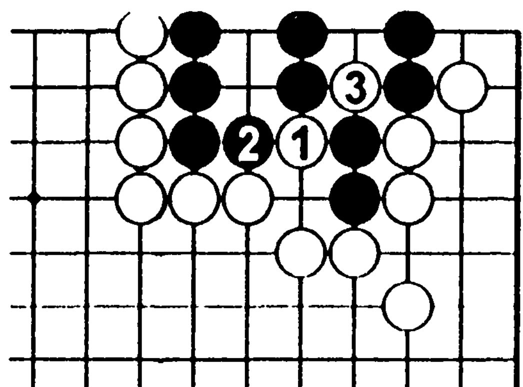
Если белые сыграют ①, то второй глаз черным не построить.



Ошибка

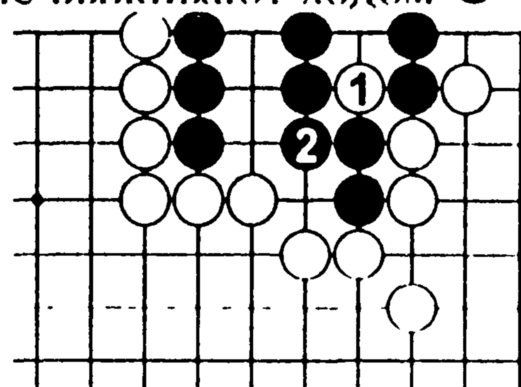
Если белые наносят атари ①, то черные отвечают контратари ❷. Белые вынуждены ответить ③ и черные выживают ходом ❹

209



Правильно

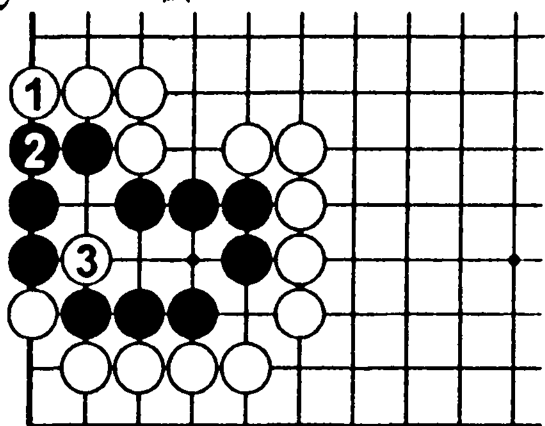
Белые убивают белых ходами ❶ и ❸. Если ❷ в 3, то белые сыграют ③ в пункт над ❷.



Ошибка

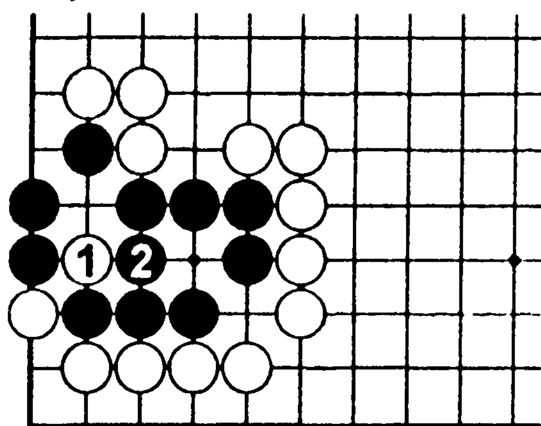
Если белые вбросят камень ходом ①, то черные легко построят второй глаз – ❷.

210



Правильно

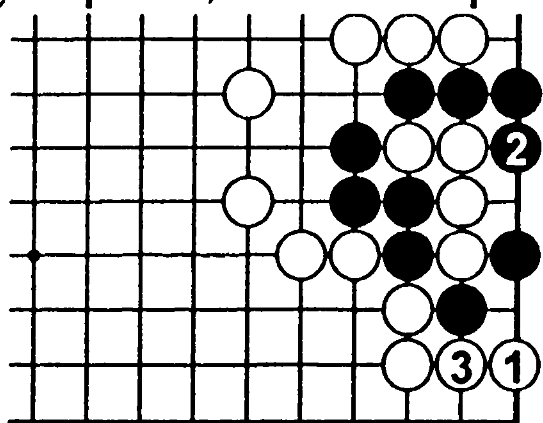
Белые спокойно играют ①. Если ❷, то белые разрушают глазную форму черных, нанося атари ③.



Ошибка

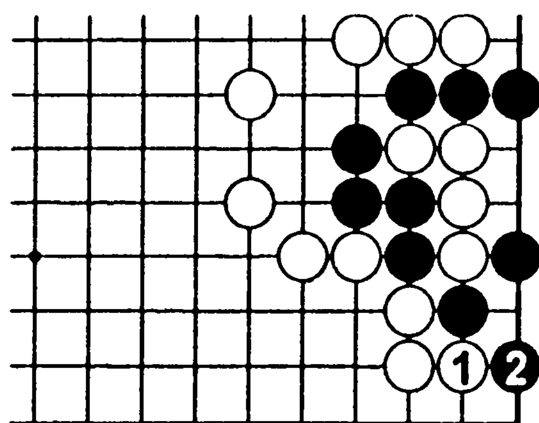
Если белые сыграют сначала ①, то черные построят два глаза ходом ❷.

211



Правильно

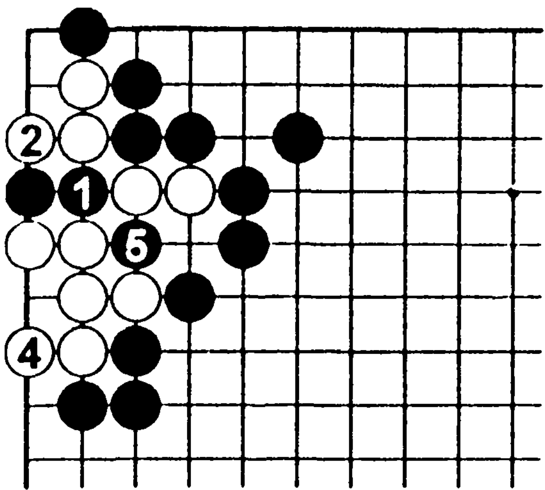
Белые играют ① и ③. Черные могут сбить 4 камня, но выжить им не удастся.



Ошибка

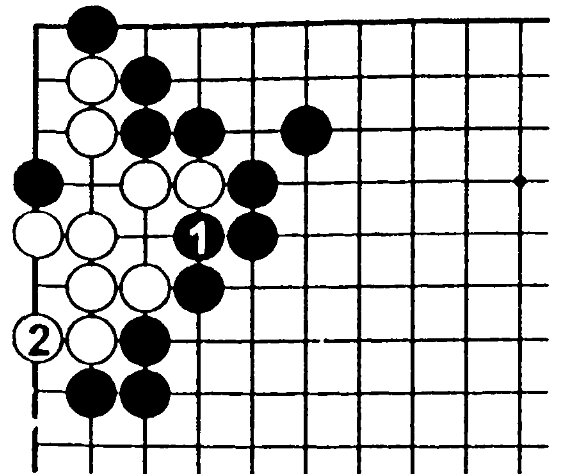
Если белые пойдут ①, то после ❷ получится ко борьба.

212



Правильно ❸ *в* ❶

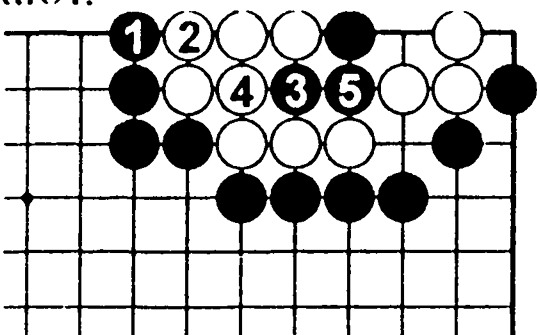
Черные жертвуют два камня ходом ❶, а затем вбрасывают еще один ходом ❸. После ❺ белые умирают.



Ошибка

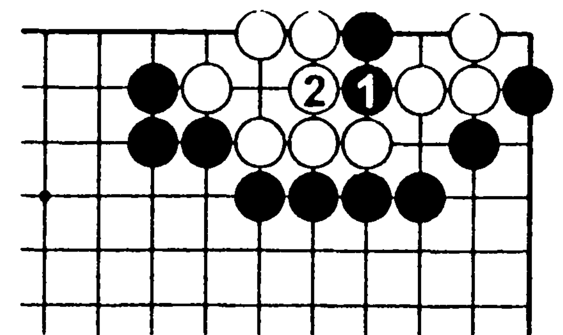
Простой ход ❶ дает белым возможность построить два глаза ходом ②.

213



Правильно

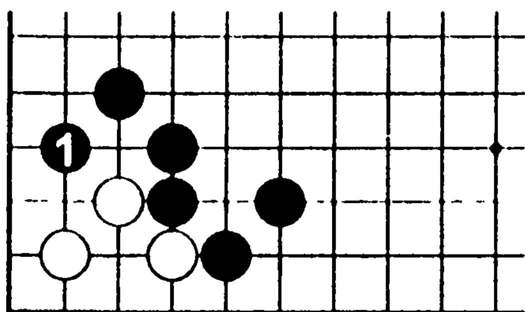
Ход ❶ убивает белых. Если ②, то ❸ и ❺ разрушает глазную форму белых.



Ошибка

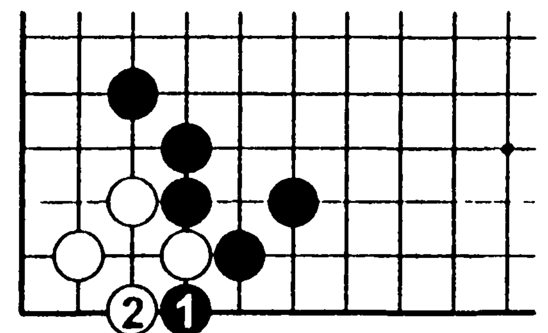
Ход ❶ позволяет белым выжить после ②.

214



Правильно

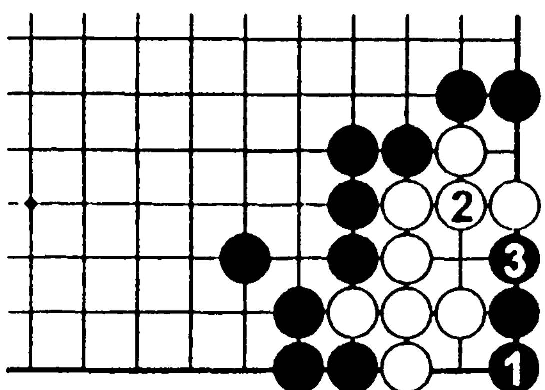
❶ – жизненный пункт глазной формы белых. Теперь шансов выжить у белых нет.



Ошибка

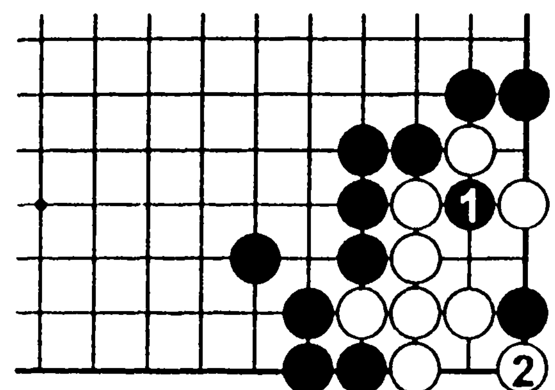
Если черные сыграют ❶, то белые могут построить ко ходом ②.

215



Правильно

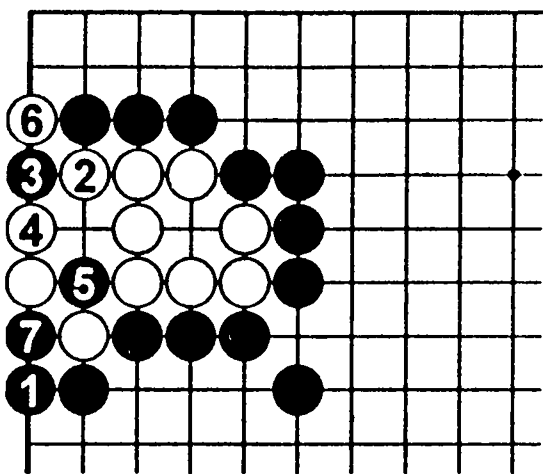
Черные ходами ❶ и ❸ делает изогнутую четверку в углу, так что белые погибают. Если ② в 3, то ❷.



Ошибка

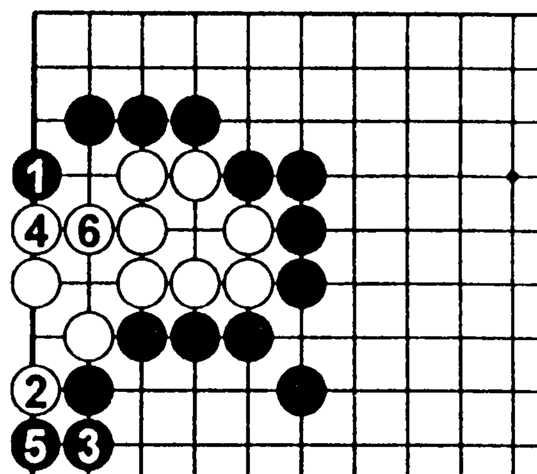
Если черные попытаются пожертвовать камень ходом ❶, то белые могут начать в углу ко ходом ②.

216



Правильно

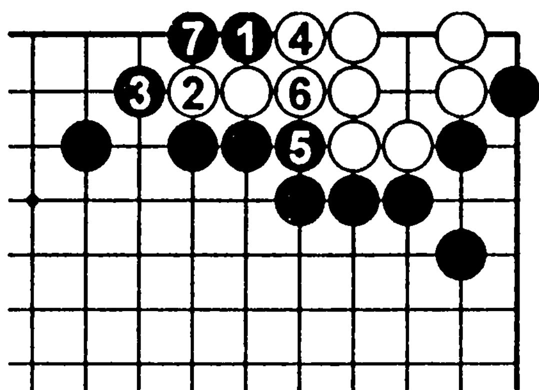
❶ – жизненный пункт. Если ②, то ходы до ❼ убивают белых.



Ошибка

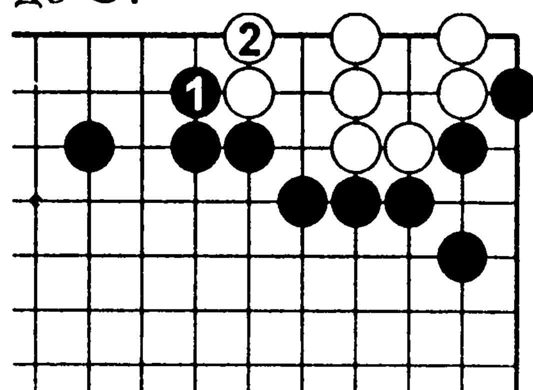
Если черные играют ❶, то белые могут получить ко борьбу ходами до ⑥.

217



Правильно

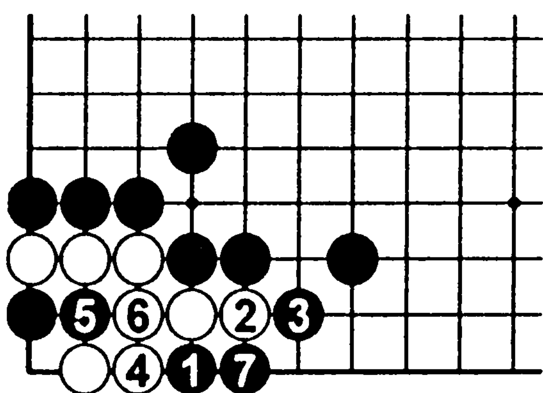
Зажим ❶ – жизненный пункт. Жертвуя два камня ходом ❼, черные разрушают второй глаз белых.



Ошибка

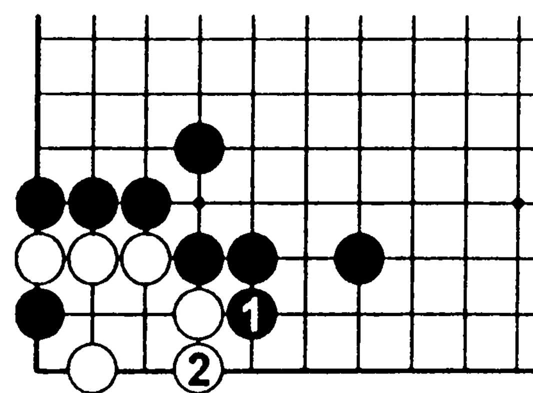
Если черные сыграют ❶, то белые легко построят два глаза, опустившись ②.

218



Правильно

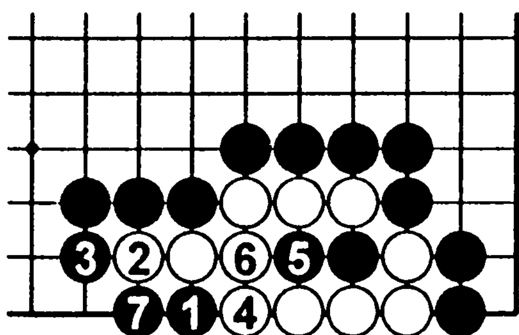
Ответ здесь похож на решение предыдущей задачи. Финальная жертва ❼ убивает белых.



Ошибка

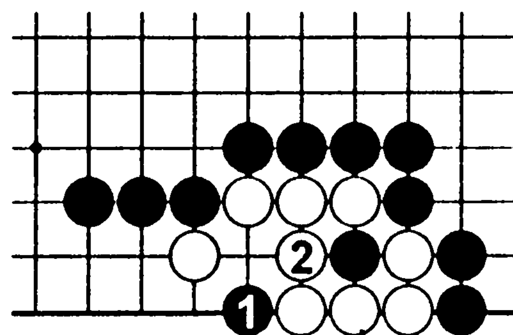
Если черные сыграют ❶, то белые легко построят два глаза, опустившись ②.

219



Правильно

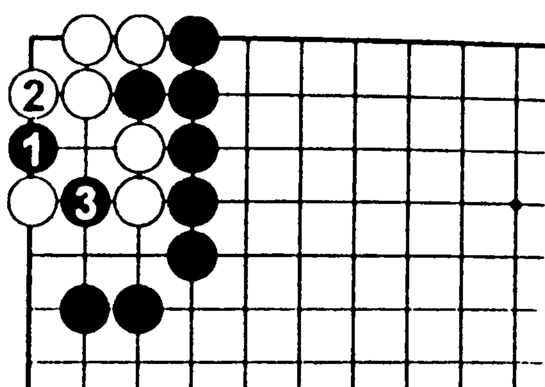
И снова финальная жертва ❼ убивает белых.



Ошибка

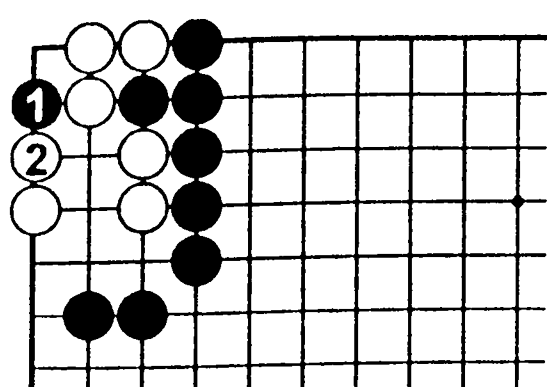
На ход ❶ следует ответ ②. Теперь уже черные не могут убить белых.

220



Правильно

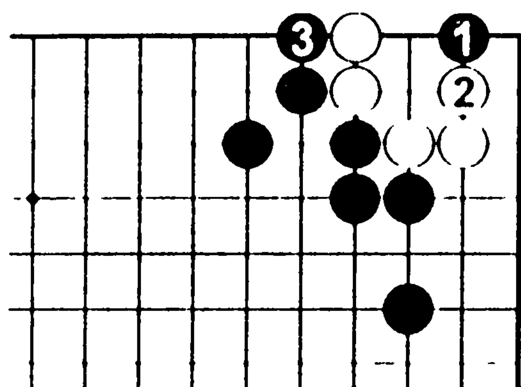
❶ – жизненный пункт. Если ②, то ❸ захватывает белых.



Ошибка

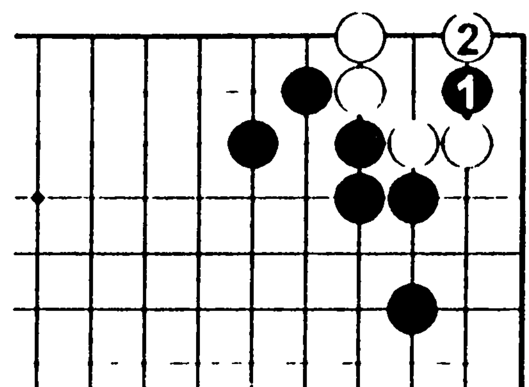
Если ❶, то белые выживают ходом ② в жизненный пункт для построения двух глаз.

221



Правильно

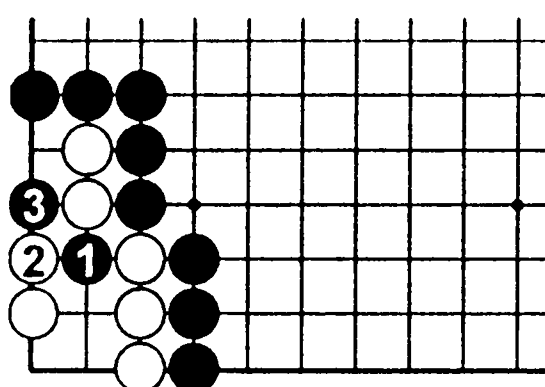
❶ – ход в жизненный пункт. Если ②, то ❸ убивает белых.



Ошибка

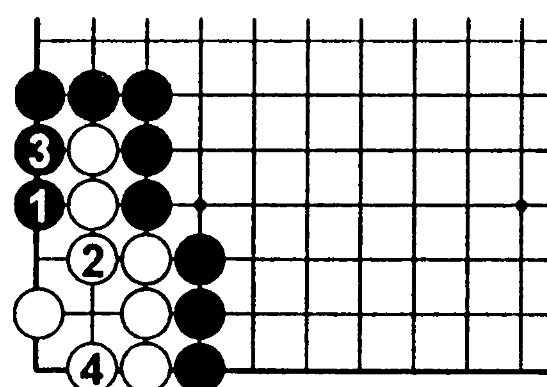
❶ – ход в неправильный пункт. Белые выживают после ②.

222



Правильно

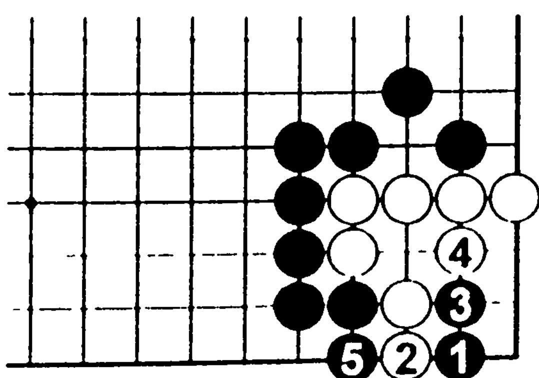
Черные ходами ❶ и ❸ убивают белых.



Ошибка

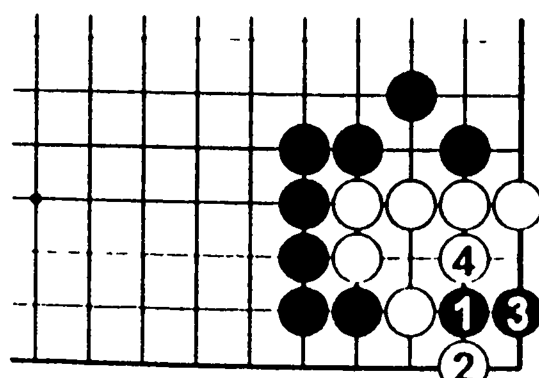
Прилипание ❶ – промах. Белые выживают ходами ② и ④.

223



Правильно

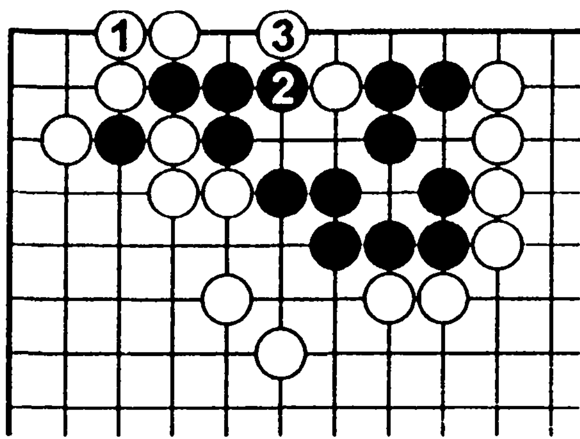
Вбрасывание ❶ – жизненный пункт. Если ②, то ❸ и ❺ убивают белых.



Ошибка

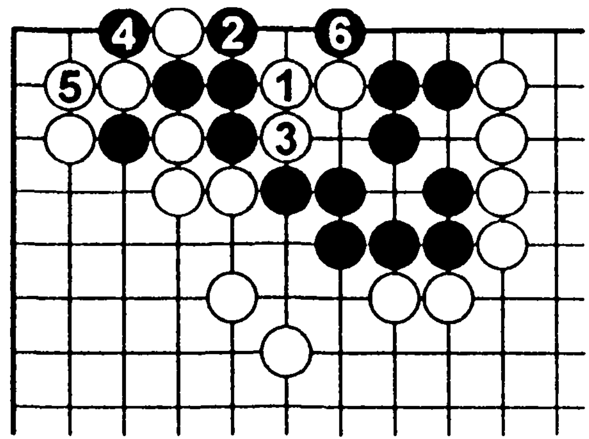
Зажим ❶ – неправильный ход. Белые получают жизнь после ② и ④. Если ❸ в 4, то ④ в 3.

224



Правильно

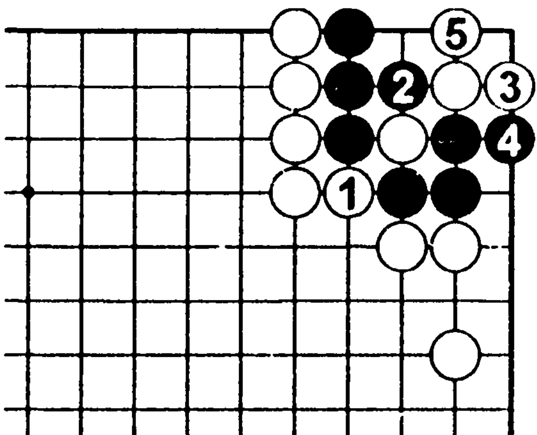
Если белые играют ①, то после обмена ❷ – ③ у черных получается дамэдзумари.



Ошибка

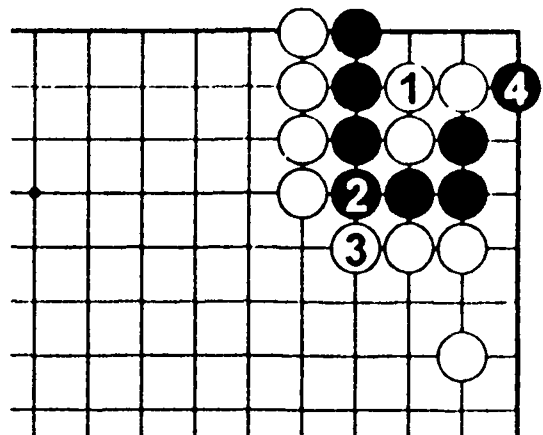
Здесь же после ① черные могут выжить ходами до ❻.

225



Правильно

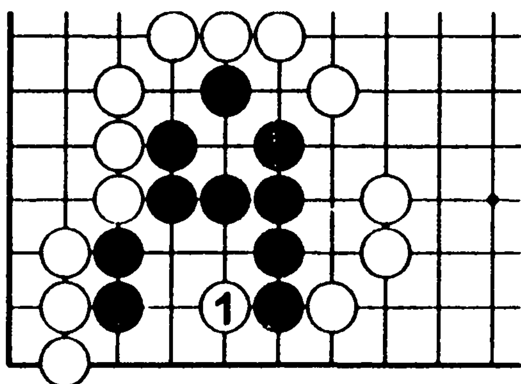
Белые строят глаз в углу в варианте до ⑤. Черные погибли.



Ошибка

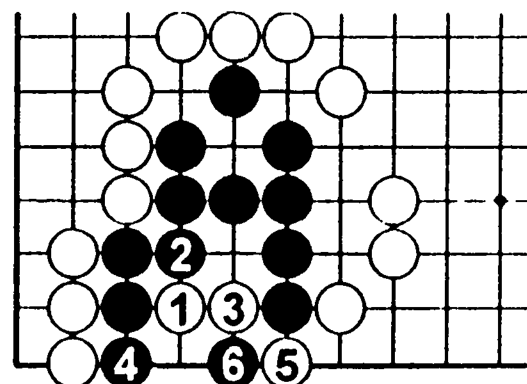
Если дать черным возможность сыграть ❷, то теперь их не убить.

226



Правильно

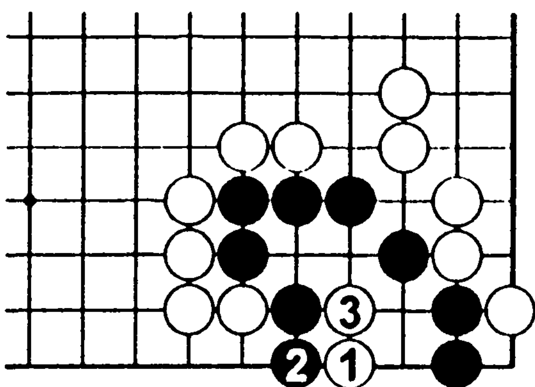
Если белые сыграют ①, то черные погибнут.



Ошибка

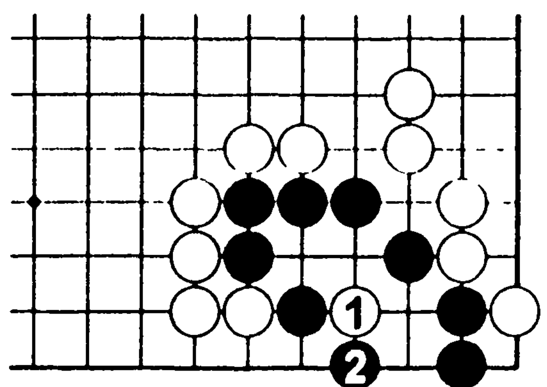
При таком ① черные выживут в варианте до ❻.

227



Правильно

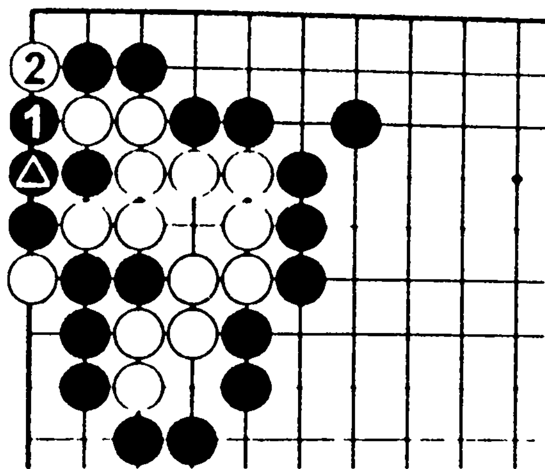
Внедрение ① – жизненный пункт. После обмена ❷ – ③ черные погибают.



Ошибка

Зажим ① – неправильная идея. После ❷ становится ясно, что черные выживают.

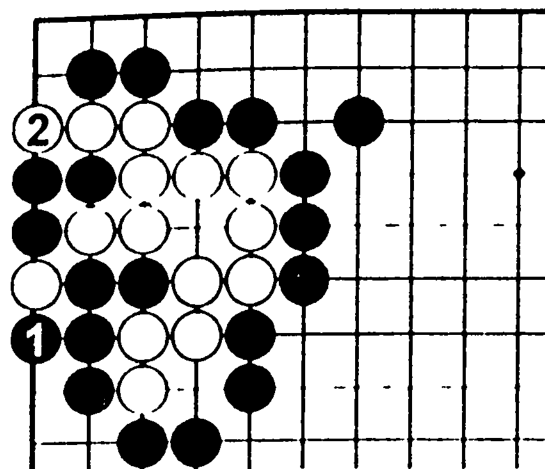
228



Правильно

❸ *под* ❶

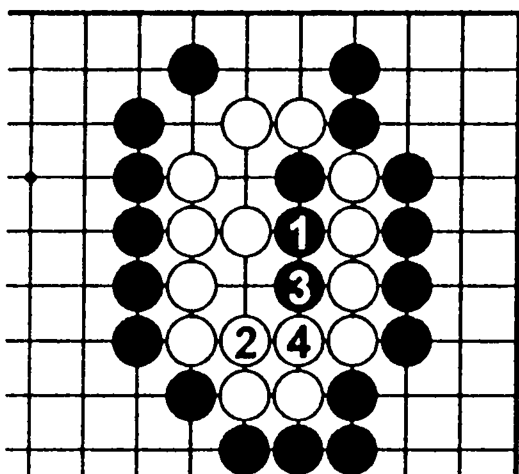
Черные ходом ❶ жертвуют 4 камня. После ❸ глаз на стороне ложный.



Ошибка

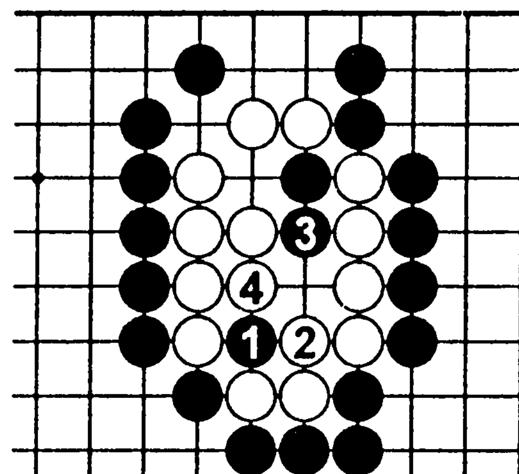
Ход ❶ – ошибка. После ② белые неуязвимы.

229



Правильно

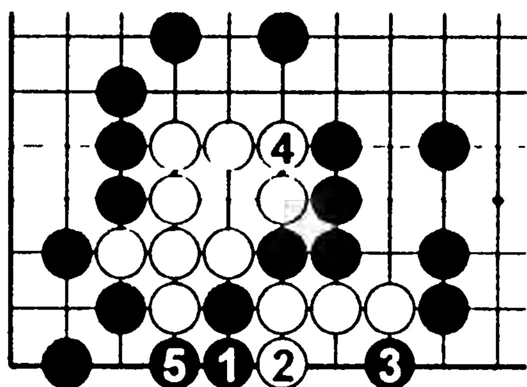
Черные убивают белых ходами до ❺. Если ② в 3, то ❸ в 2.



Ошибка

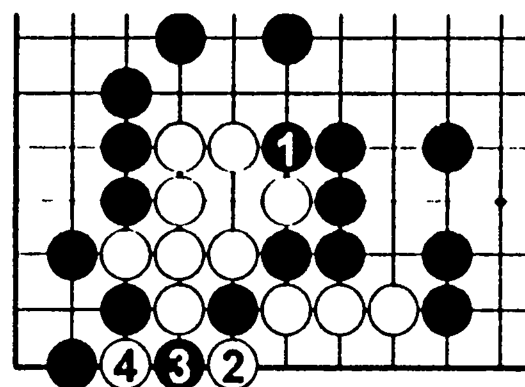
❶ – неправильный ход. Белые живут ходами ② и ④.

230



Правильно

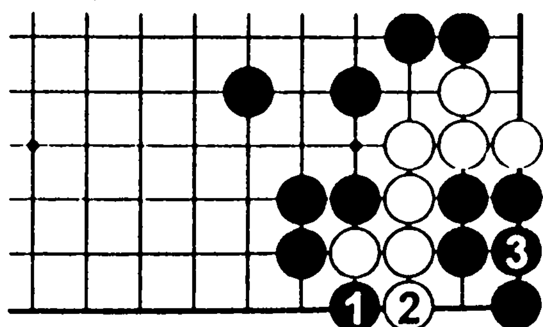
Ходы до ❺ убивают белых. Белые забирают три камня, но черные отбивают обратно, и глаз внизу становится ложным.



Ошибка

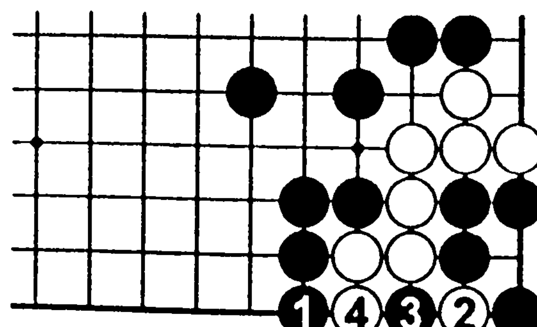
Если черные сыграют ❶, белые могут сделать ко на стороне ходами ② и ④.

231



Правильно

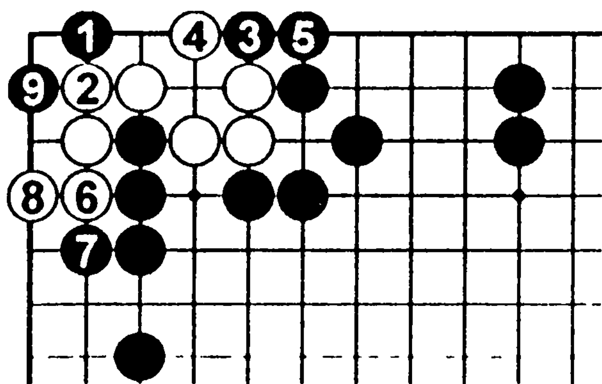
Сначала черные играют ❶, а затем соединяются ❸, делая 5-ти пунктовое накадэ.



Ошибка

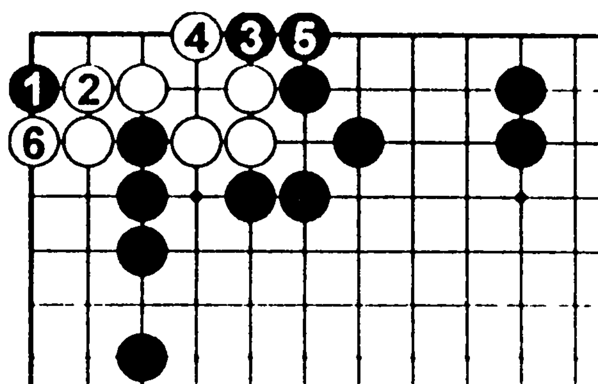
Если ❶, то белые строят ко ходами ② и ④.

232



Правильно

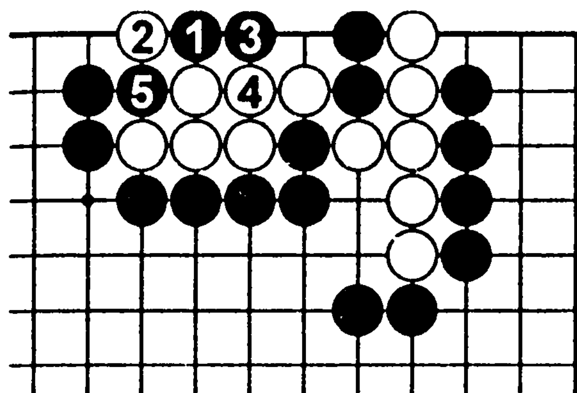
Вариант до ❾ делает изогнутую четверку в углу. Белые умирают.



Ошибка

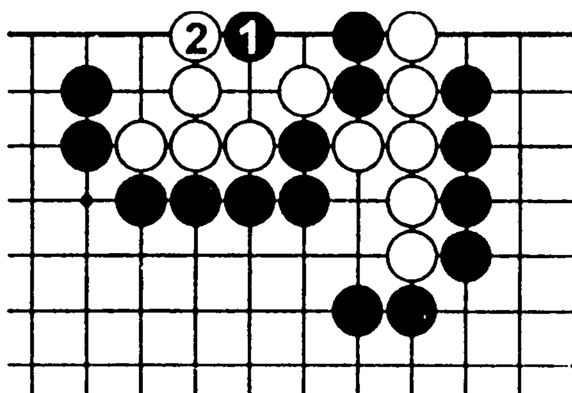
Белые могут выжить ходами до ⑥, если черные сыграют ❶ как здесь.

233



Правильно

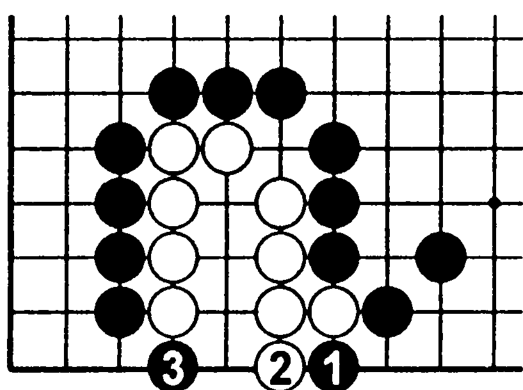
Прилипание ❶ – жизненный пункт. После ❺ белым двух глаз не построить.



Ошибка

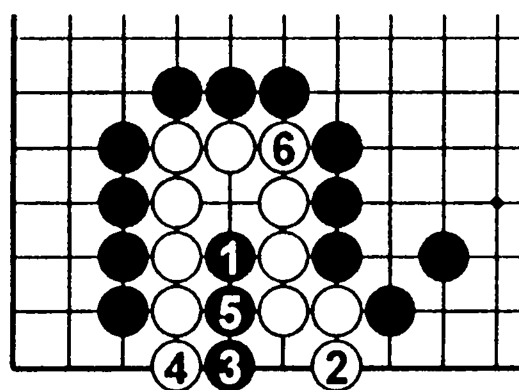
❶ – промах. После ② у черных нет способа воспрепятствовать белым выжить.

234



Правильно

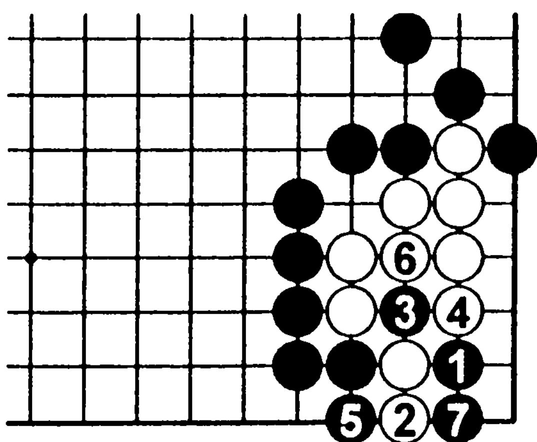
Черные ходами ❶ и ❸ убивает белых.



Ошибка

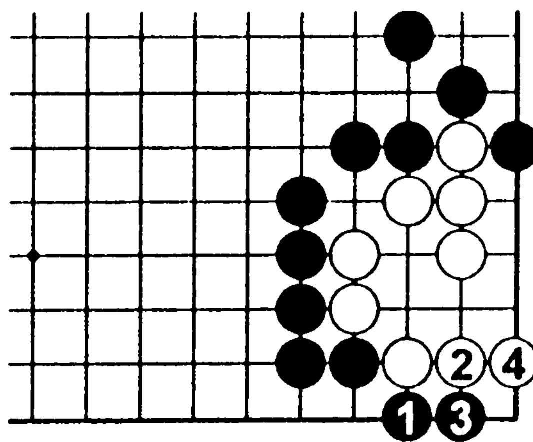
Ход ❶ дает белым возможность построить сэки в варианте до ⑥.

235



Правильно

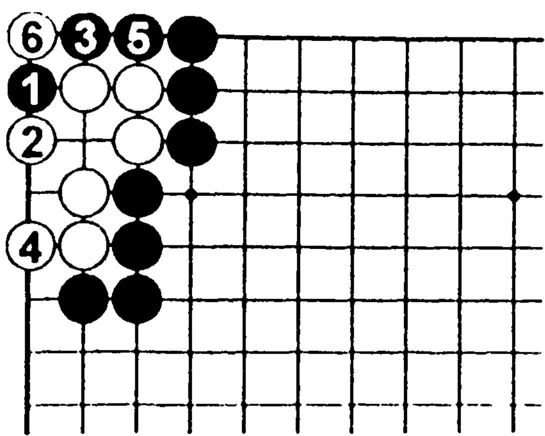
Зажим ❶ – ход в жизненный пункт. Белые погибают после ❼.



Ошибка

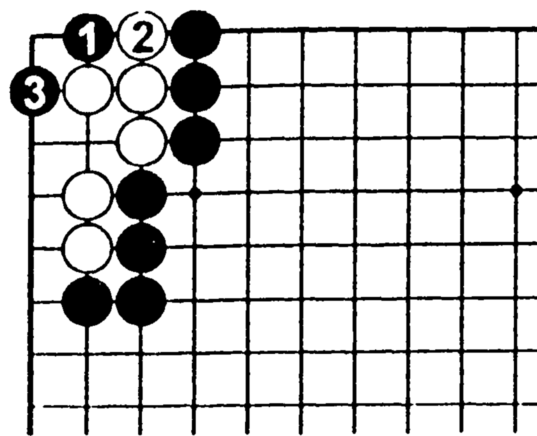
Если сыграют ❶, то белые смогут выжить после ② и ④.

236



Правильно

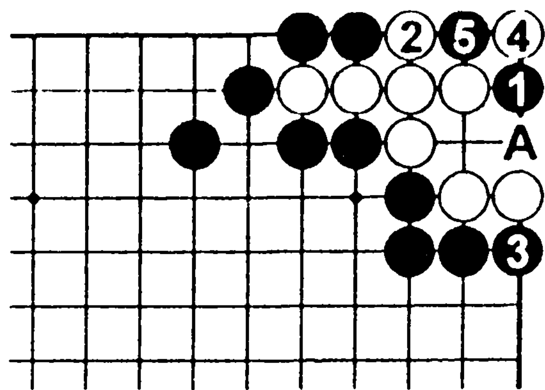
❶ – жизненный пункт. Черные делают ко в углу ходами до ⑥.



Справка

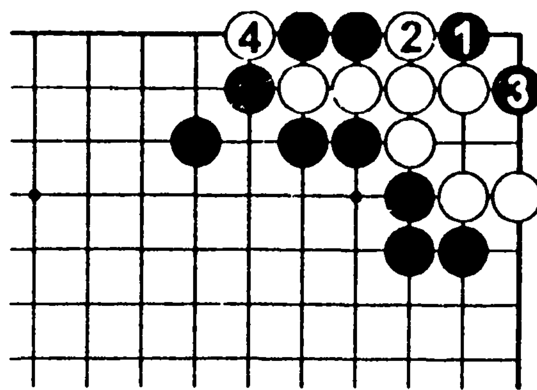
Черные могут сделать ко и такими ходами ❶, ❸, но в реальной игре правильный ответ более выгоден.

237



Правильно

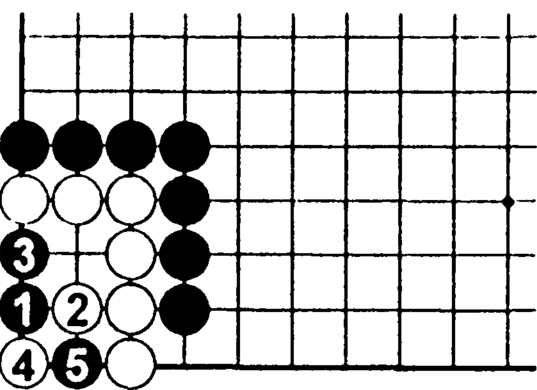
Пункт 1-2 снова жизненный пункт. Ходом ❺ начинается ко борьба. Даже если белые сыграют ② в А, то все равно получится ко.



Ошибка

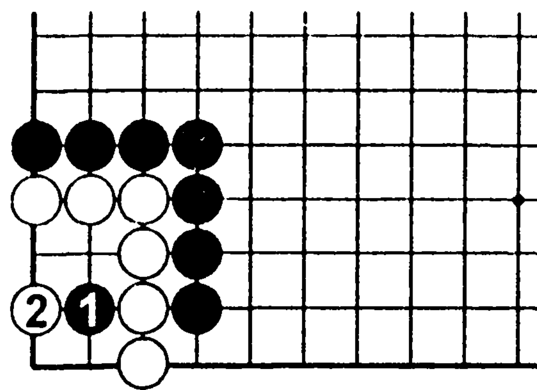
Если черные сыграют ❶, то белые выживут безусловно после ② и ④.

238



Правильно

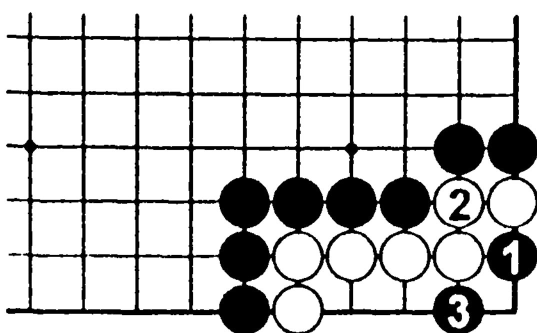
Черные строят ко ходами до ❺.



Ошибка

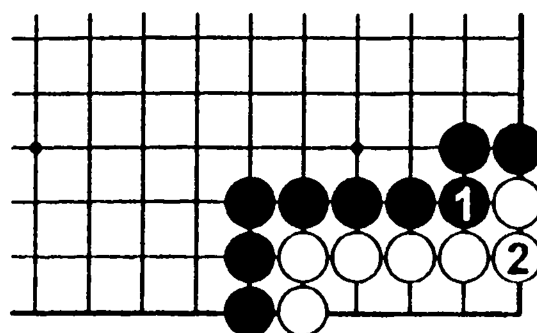
Если черные пойдут ❶, то после ② у белых жизнь.

239



Правильно

Ходами ❶ и ❸ черные добиваются двухшагового ко.



Ошибка

Если черные пойдут на обмен ❶ – ②, то белые выживут безусловно.

240

Правильно

Ходами до ❺ черные получают ко в углу.

Ошибка

Ход ❶ – стандартное тэсудзи, но поскольку у двух белых камней на 3-й линии есть дамэ, то оно не проходит.

241

Правильно

❶ – жизненный пункт. Ходами до ❺ черные добиваются ко борьбы.

Ошибка

Если черные играют ❶, белые построят два глаза ходами ② и ④.

242

Правильно

❶ – жизненный пункт. Черные строят ко после ❼. Если черные ходом ❺ заберут камень, то все равно получится ко.

Ошибка

Если ❶, то белые делают ход ② в жизненный пункт и строят два глаза ходом ④.

243

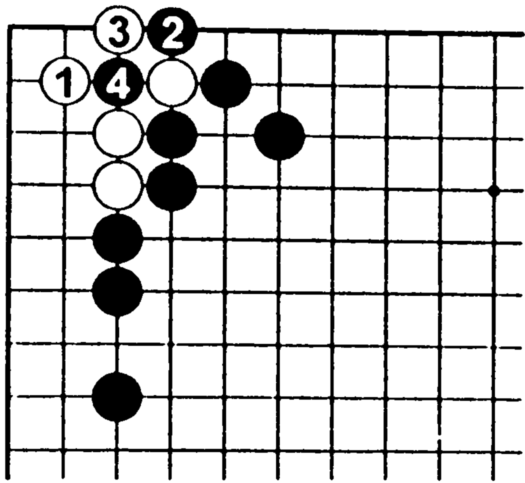
Правильно

Черные получают ко ходами до ❺.

Ошибка

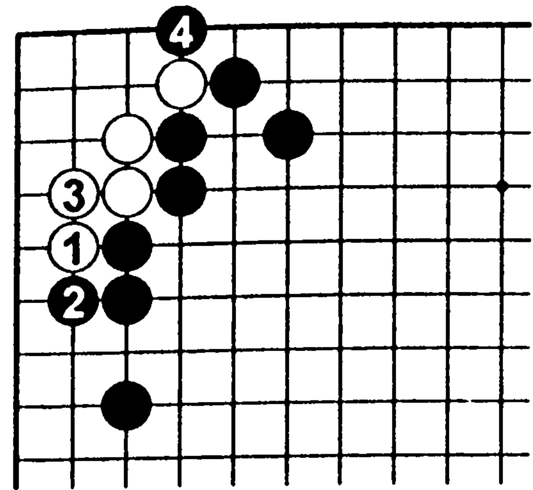
❶ - неправильный ход. Белые гарантируют себе глаза,сыграв ②.

244



Правильно

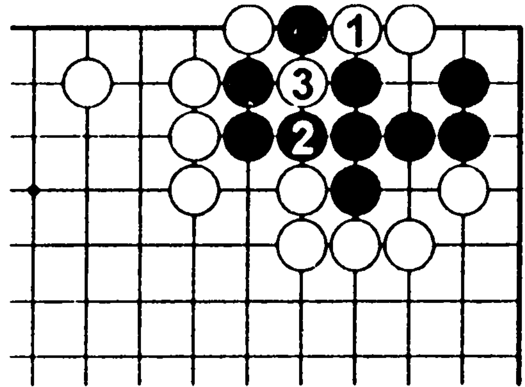
Белые делают ко в углу ходами ① и ③.



Ошибка

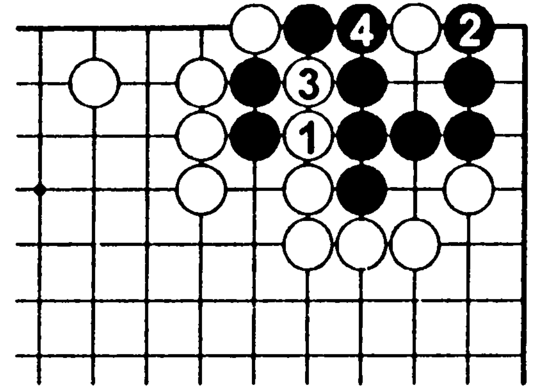
Если белые сыграют ① и ③, то ход ❹ убивает белых безусловно.

245



Правильно

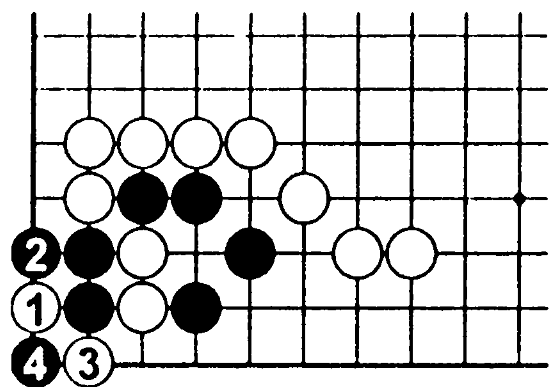
① – блестящий ход. ❷ – самый сильный ответ, но ходом ③ получается ко.



Ошибка

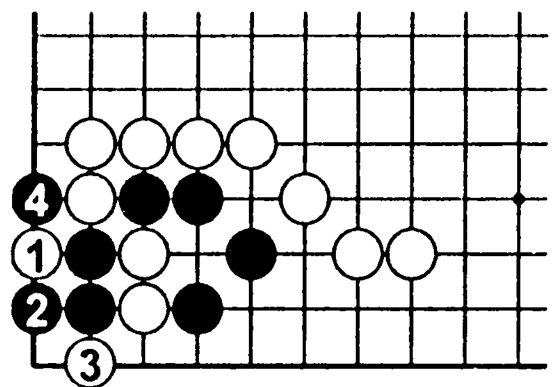
Белые ловят два камня ходами ① и ③, но черные строят два глаза ходами ❷ и ❹.

246



Правильно

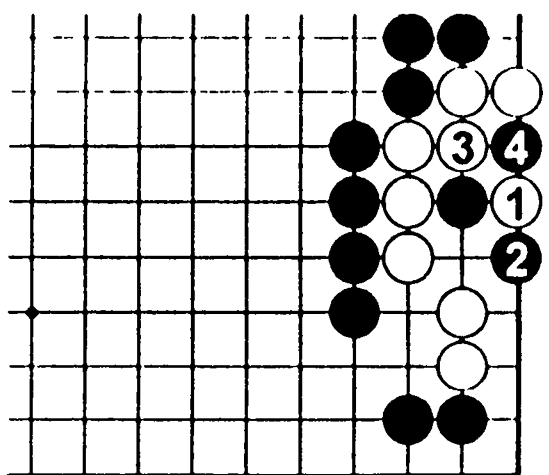
① – отличный ход. Если ❷, то ③ создает ко.



Ошибка

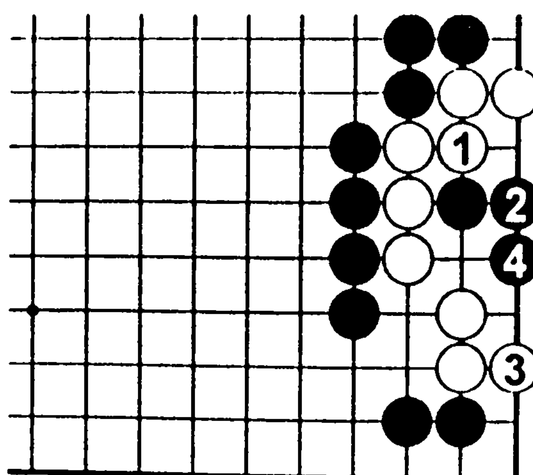
Ход ① позволяют черным выжить безусловно ходами ❷ и ❹.

247



Правильно

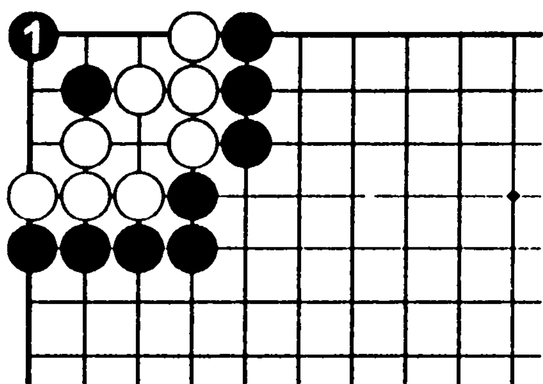
Ходами ① и ③ белые добиваются ко борьбы



Ошибка

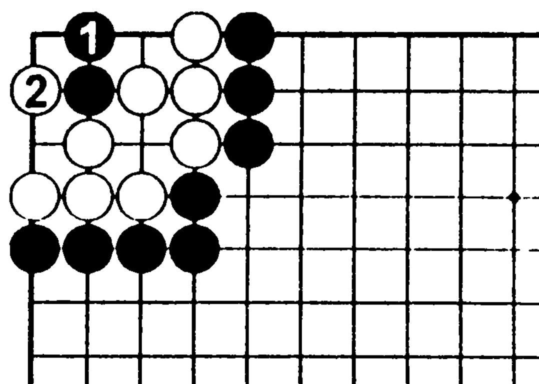
Если ①, то черные создают 5-ти пунктовое накадэ ходами ❷ и ❹, убивая белых безусловно.

248



Правильно

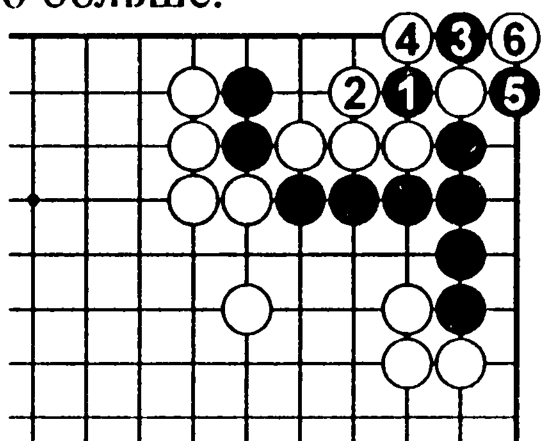
Ход ❶ делает ко в углу, которое может начать любая из сторон, но ответственность белых в нем намного больше.



Ошибка

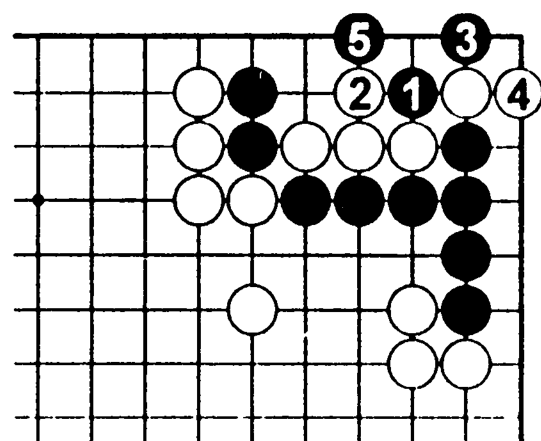
Если черные опустятся ❶, то ход ② даст сэки в углу.

249



Правильно

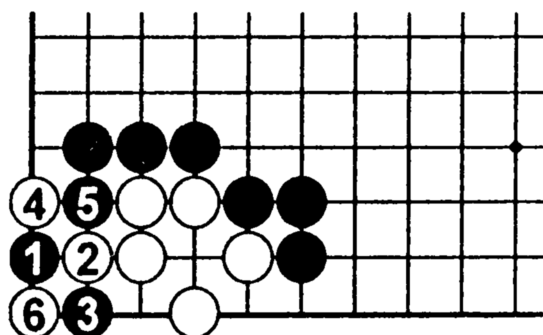
Ходы до ❺ дают черным двухшаговое ко в углу. Ход ⑥ начинает ко борьбу.



Справка

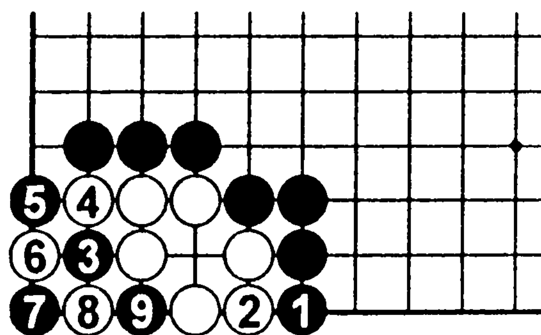
Если белые сыграют ④, то после ❺ ко станет прямым.

250



Правильно - 1

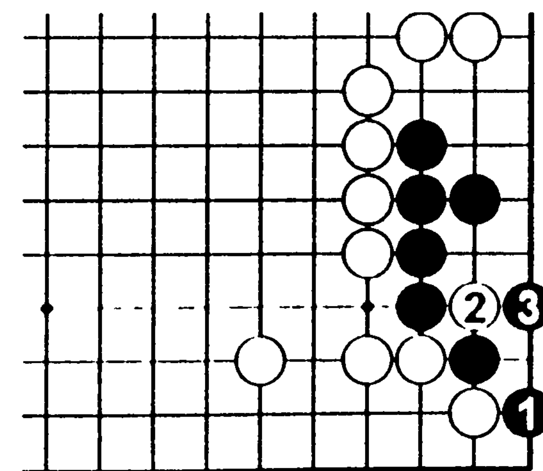
Черные делают ко ходами до ❺. Они могут также поменять порядок ходов ❶ и ❸ и получить то же ко.



Правильно - 2

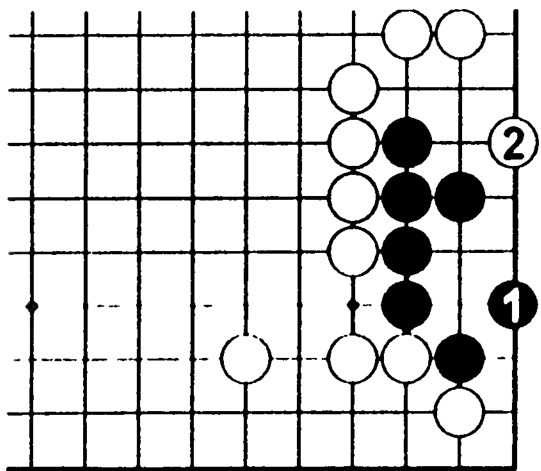
Черные могут сделать ко и ходом ❶, что показано в варианте до ❾.

251



Правильно

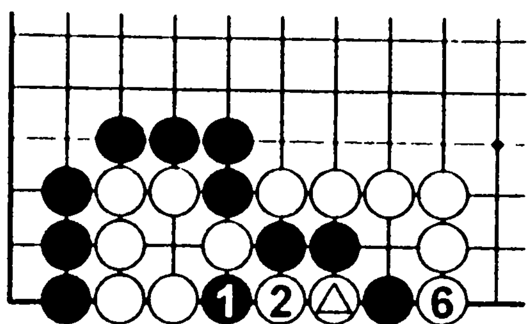
Черные строят ко ходами ❶ и ❸.



Ошибка

Если ❶, то ② убивает черных безусловно.

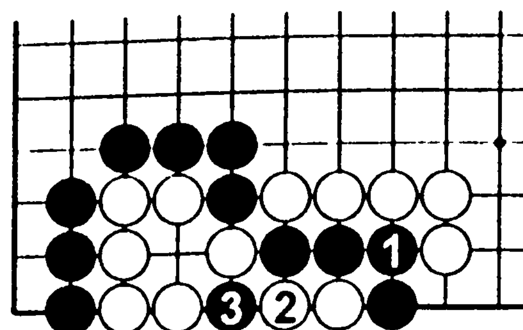
252



Правильно

❸ *в* ❶, ④ *в* ②, ❺ *в* △, ❼ *берет ко*

Черные добиваются ко форсированными ходами до ❼.

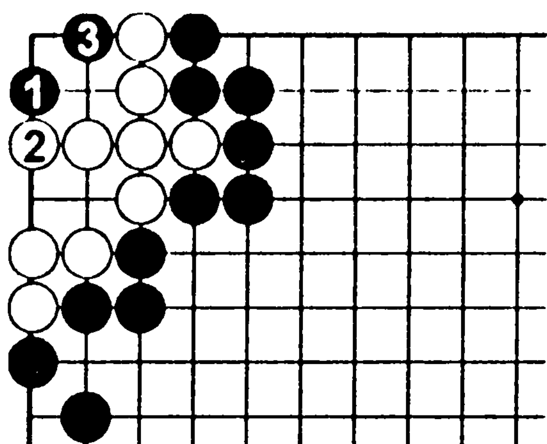


Ошибка

④ *в* ②

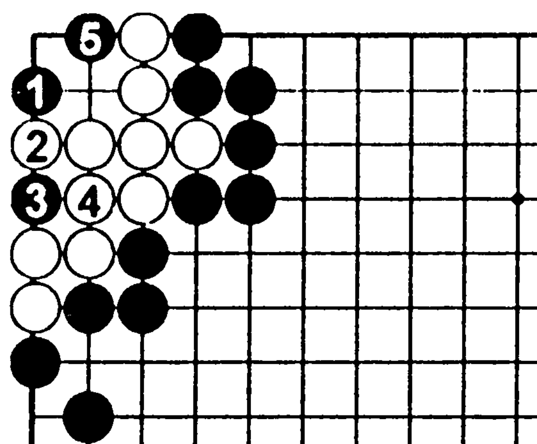
Если черные сыграют ❶, то их камни погибнут после захвата ④

253



Правильно

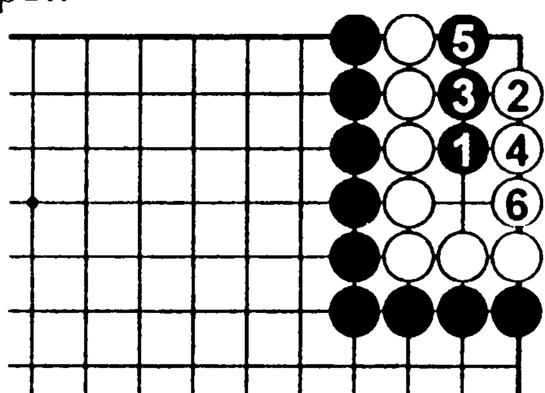
Простое построение сэки ходами ❶ и ❸ – самый выгодный способ игры.



Ошибка

Жертва камня ❸ – бесполезна. Это потеря очка за черных.

254



Правильно

Если черные строят сэки ходами до ❺, то они заканчивают в сэнтэ, потому что белые должны ответить ⑥.

Ошибка

Такое сэки в варианте до ❺ готэ за черных.

255

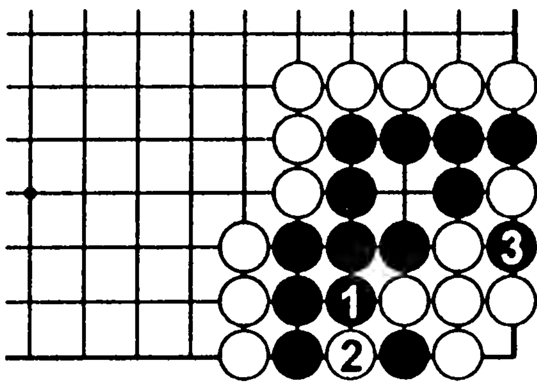
Правильно

Если черные строят сэки ходами ❶ – ❸, то сэнтэ после ④ остается у них.

Ошибка

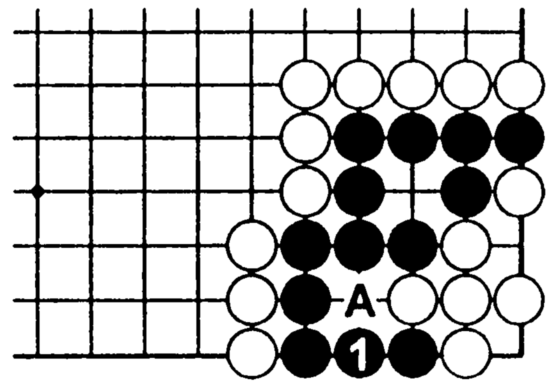
А такое сэки ❶ – ❸ оставляет черных с готэ.

256



Правильно

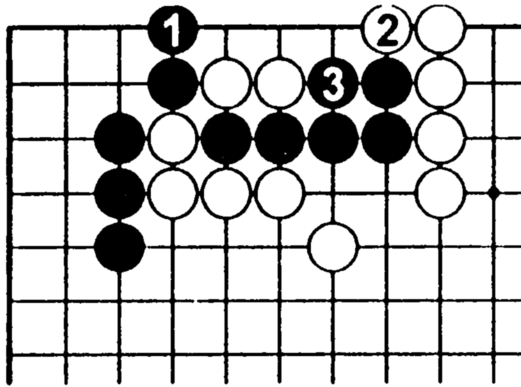
Если черные пойдут ❶, то выживут безусловно посредством сэки из-за двойного ко.



Ошибка

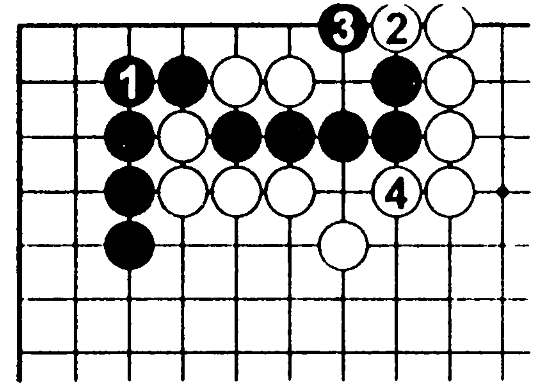
Если черные соединяются ❶, то после ○A белые могут сделать реальное ко.

257



Правильно

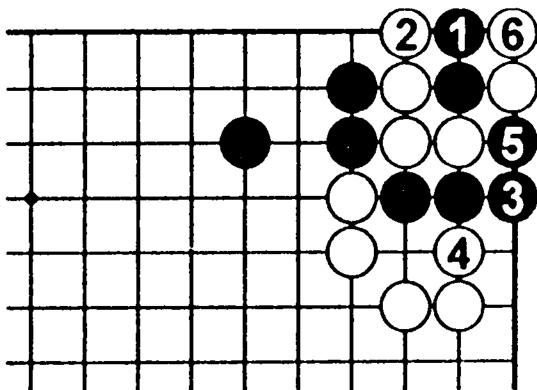
❶ и ❸ – ходы, дающие черным победу в сэмэай.



Ошибка

Ход ❶ слишком далеко от места событий. Белые выигрывают сэмэай после ② и ④.

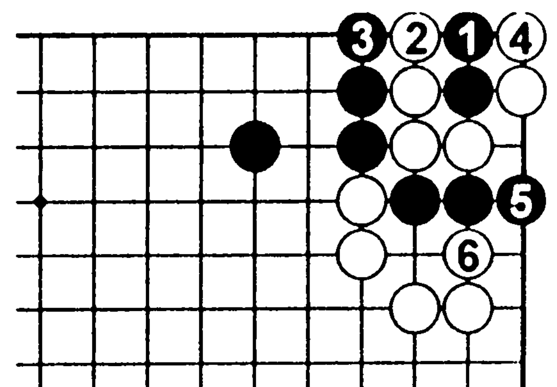
258



Правильно

❼ *в* ❶

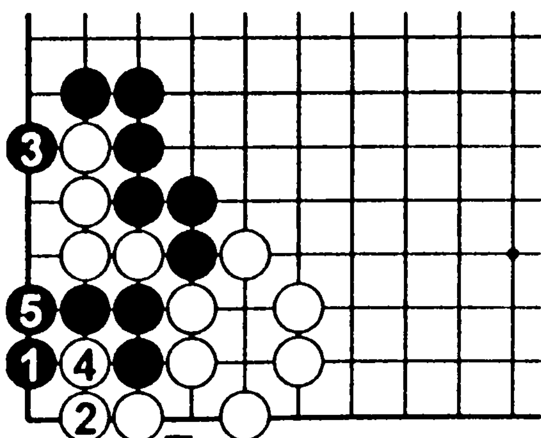
Жертва 2-ход камней ходом ❶ и далее вариант до ❼ позволяет черным выиграть гонку в один ход.



Ошибка

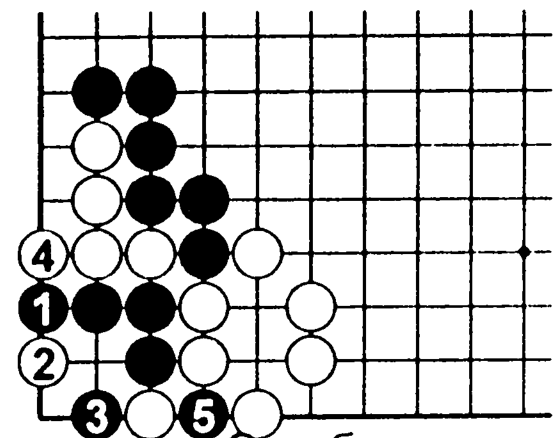
Атари с другой стороны ходом ❸ приводит к тому, что черные проигрывают сэмэай в один темп.

259



Правильно

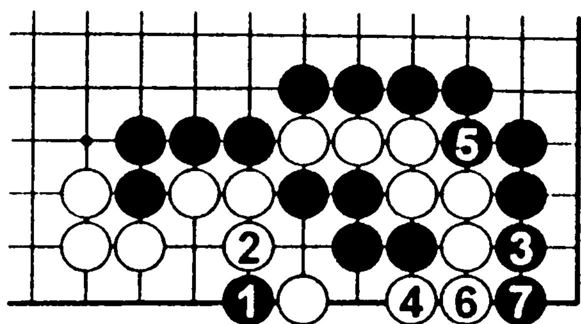
❶ – жизненный пункт. Черные выигрывают сэмэай в один ход.



Ошибка

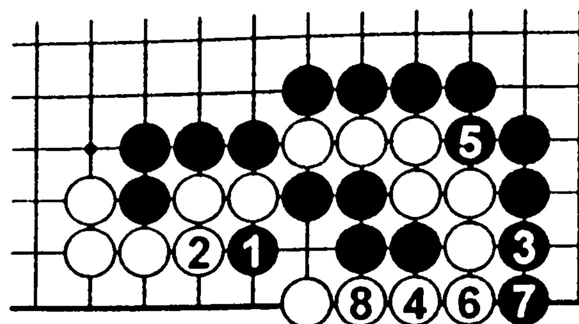
Если черные пойдут ❶, то в углу после ❺ получится ко.

260



Правильно

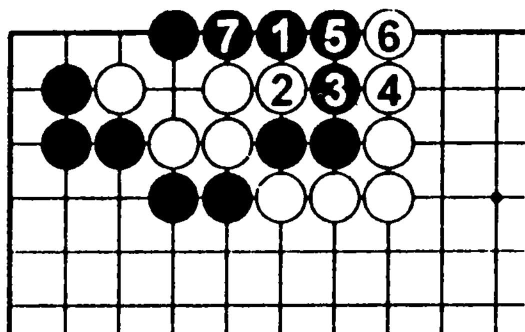
❶ – единственный ход. Ходом ❼ черные убивают 8 камней.



Ошибка

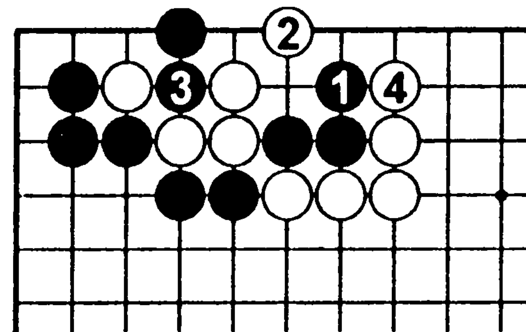
❶ – ошибка в выборе хода. Теперь уже пять черных камней будут убиты после ⑧.

261



Правильно

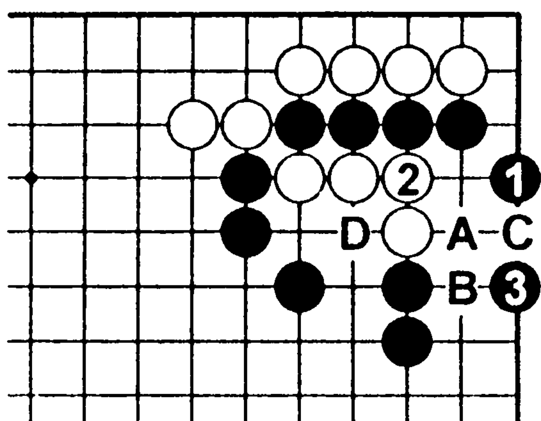
Прыжок ❶ – единственный ход. После ❼ пять камней белых погибают.



Ошибка

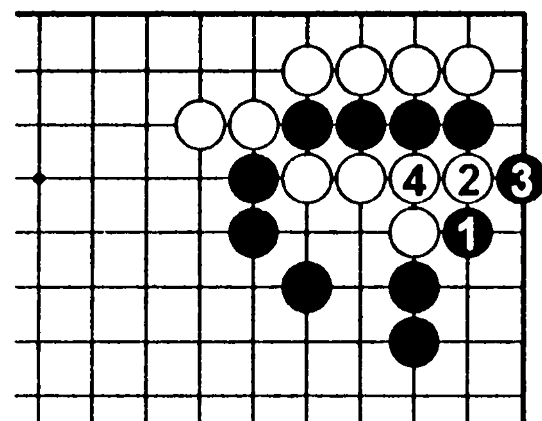
Ход ❶ позволяет белым занять жизненный пункт. Теперь три черных камня умирают.

262



Правильно

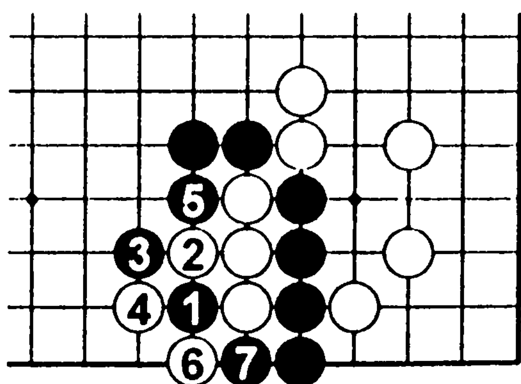
❶ и ❸ захватывает 4 белых камня. Если ② в **A**, то ●**B**, ○**C**, ●**D**.



Ошибка

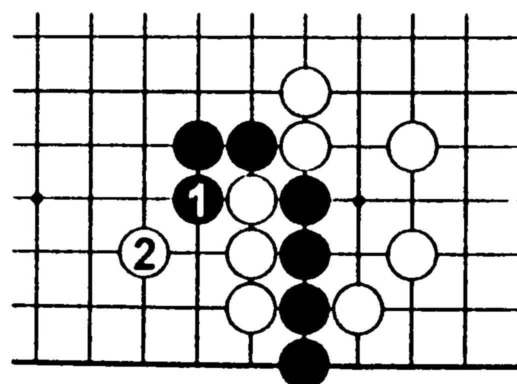
Если ❶, то белые убьют черных после ② и ④.

263



Правильно

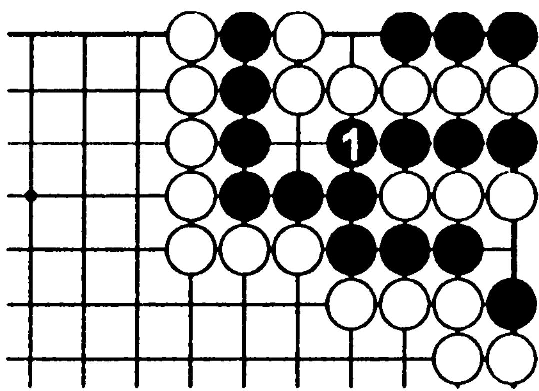
Если черные сделают ход ❶, то они заберут 4 белых камня после ❼.



Ошибка

Ход ❶ дает белым возможность убежать прыжком ②.

264

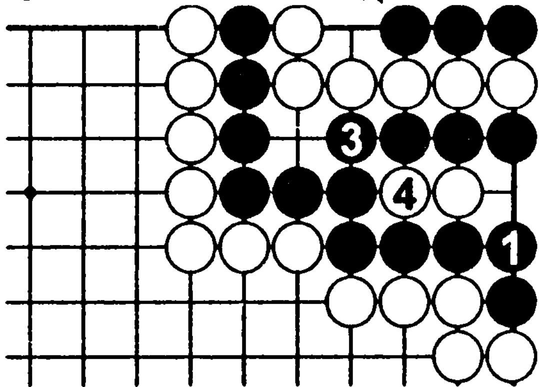


Правильно

Если черные пойдут ❶, то получится сэки. Это сэки, известное как ханэ-сэки – одна из классических иррациональных позиций.

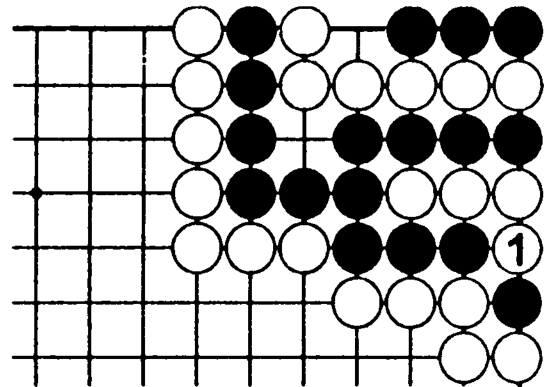
Ошибка

Если черные сбивают ❶, то белые играют в центр 3-х очкового накадэ и –



Продолжение

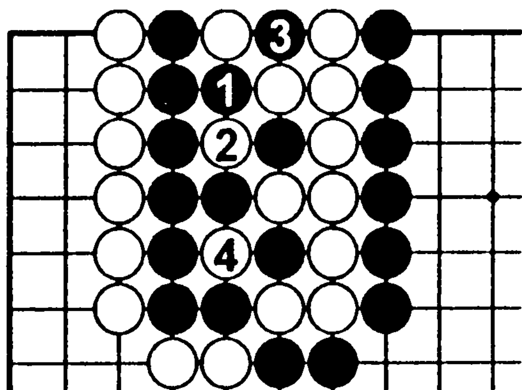
Ходами ③, ❹ сэмэай продолжается и заканчивается проигрышем черных, потому что их накадэ меньше, чем у белых.



Справка

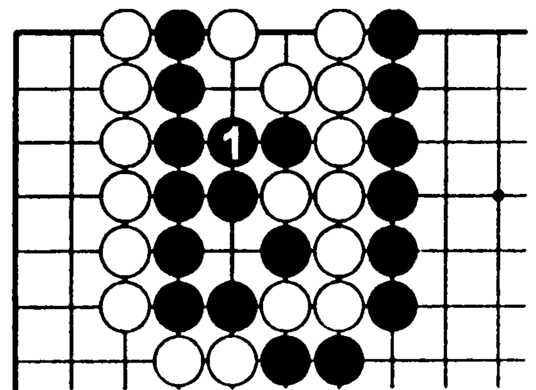
Если после ❶ в правильном ответе белые сыграют ① как здесь, то черные отобьют обратно и 6 белых камней в углу погибнут.

265



Правильно

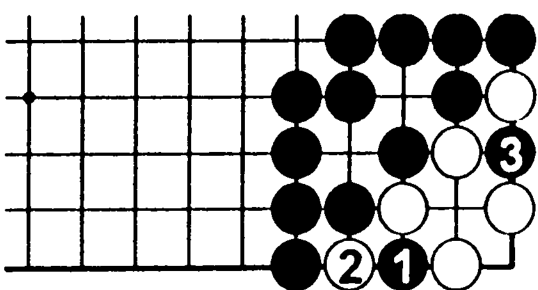
Если черные сыграют ❶, то получится тройное ко.



Ошибка

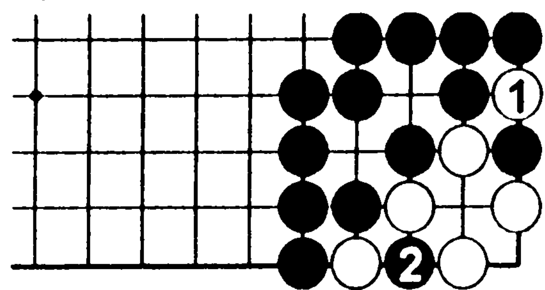
Если черные пойдут ❶, то они просто умрут. Это пример того, что «борьба против глаза – пустое дело».

266



Правильно

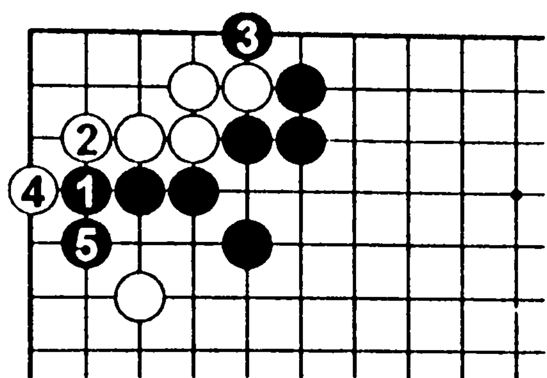
Черные вбрасывают камень ❶. Если ②, то ❸ –



Продолжение

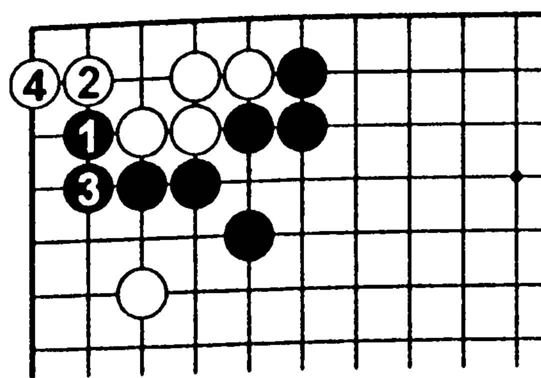
После того как белые делают ко-угрозу они могут сыграть ❷ Когда ко-угрозы у белых закончатся черные смогут соединиться и выиграть борьбу здесь.

267



Правильно

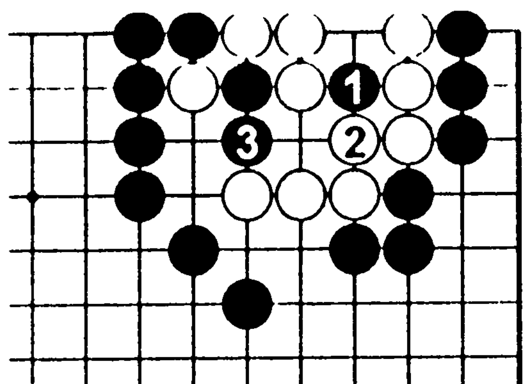
Черные сначала играют ❶, а затем разрушают глазную форму ходом ❸. Если ④, то ❺ – ключевой ход здесь.



Ошибка

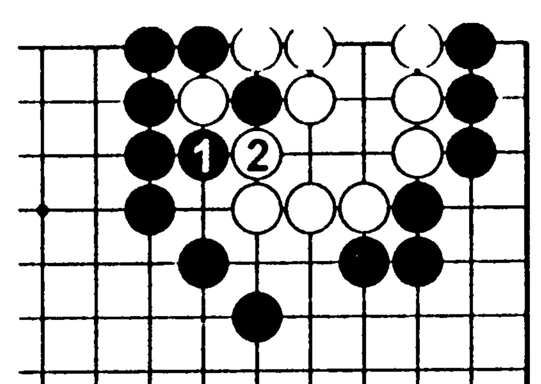
Если ❶ и ❸, то белые выживают ходами ② и ④.

268



Правильно

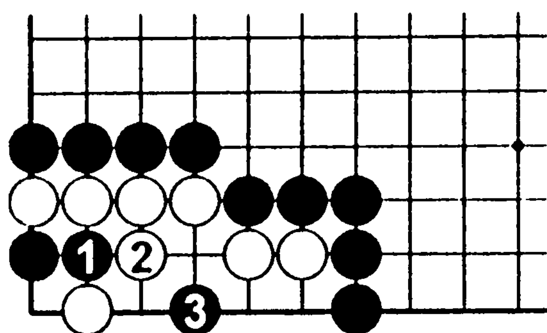
Черные бьют в жизненный пункт ❶, а затем добивают белых ❸.



Ошибка

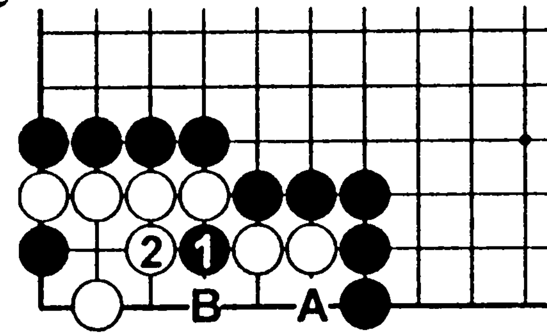
Если черные сыграют ❶, то ходом ② белые получат глазную форму.

269



Правильно

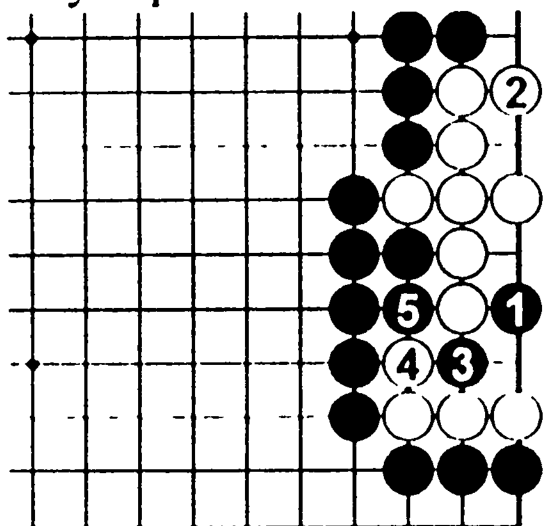
Черные играют ❶, а затем ❸. Белым противопоставить нечем из-за дамэдзумари.



Ошибка

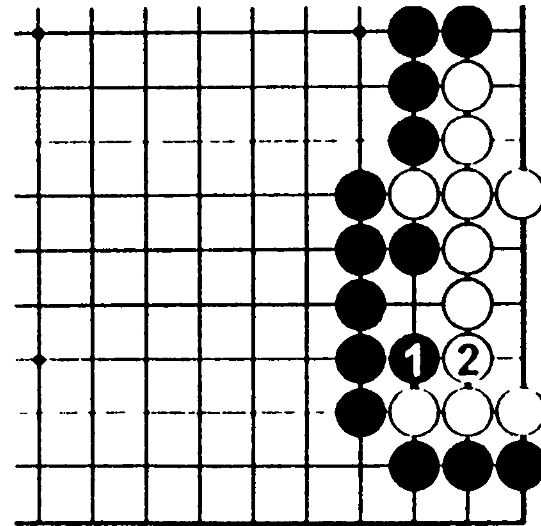
Если ❶, то белые выживут ходом ②. Если ① в **A**, то белые выживут ○**B**.

270



Правильно

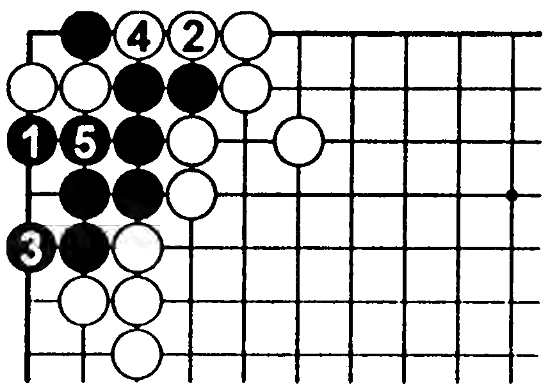
❶ и ❸ - ключевые ходы. Теперь ❺ ловит 4 белых камня внизу в защелку.



Ошибка

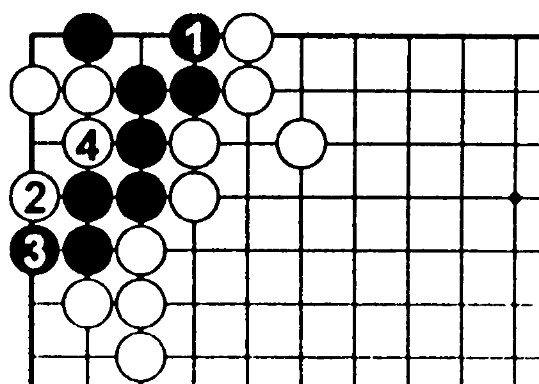
Обмен ❶ – ② лишен смысла. Теперь у белых автоматически получилось два глаза.

271



Правильно

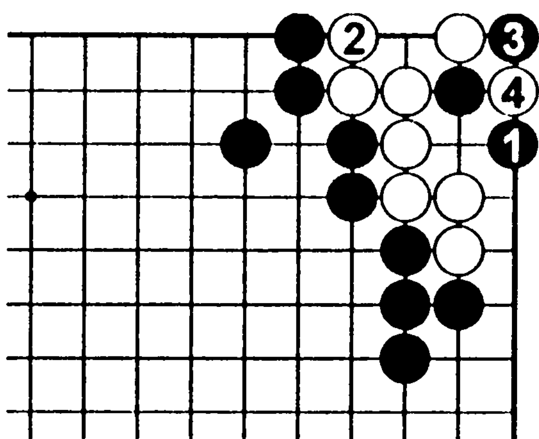
Черные строят два глаза ходами до ❺.



Ошибка

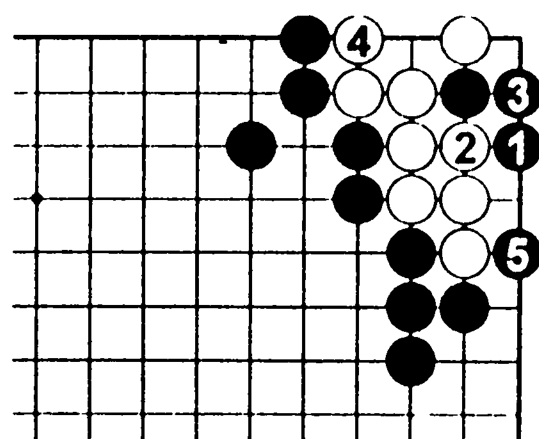
Если ❶, то белые добиваются ко в углу ходами ② и ④.

272



Правильно

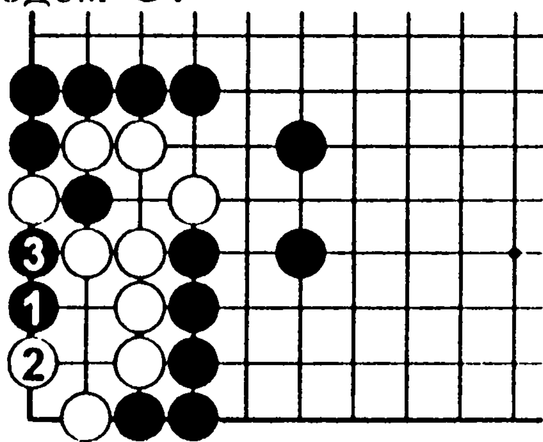
Если черные сыграют ❶ и ❸, то белые смогут выжить только после выигрыша ко, начинающегося ходом ④.



Справка

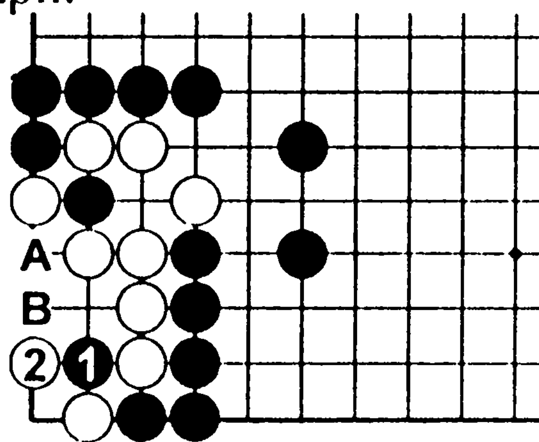
Если белые попытаются предотвратить ко: ② и ④, то после ❺ защиты у них нет из-за дамэдзумари.

273



Правильно

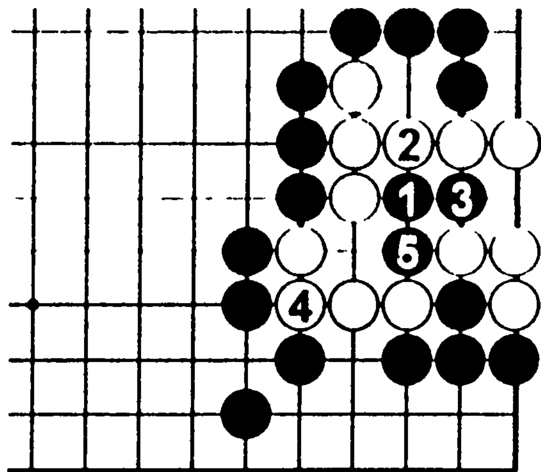
❶ – жизненный пункт. Если ②, то ❸ убивает белых.



Ошибка

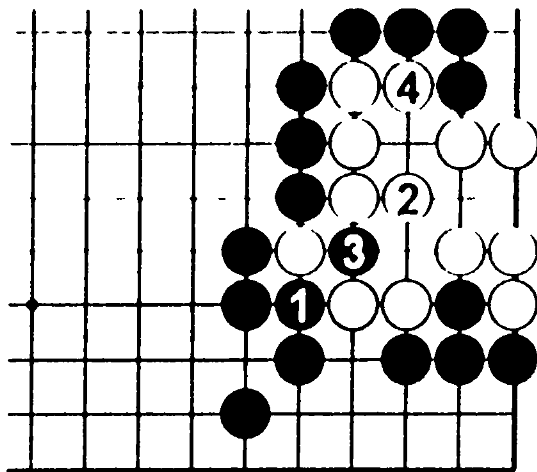
Если ❶, то ② начинает ко в углу. Если ❶ в A, то ○B и снова ко.

274



Правильно

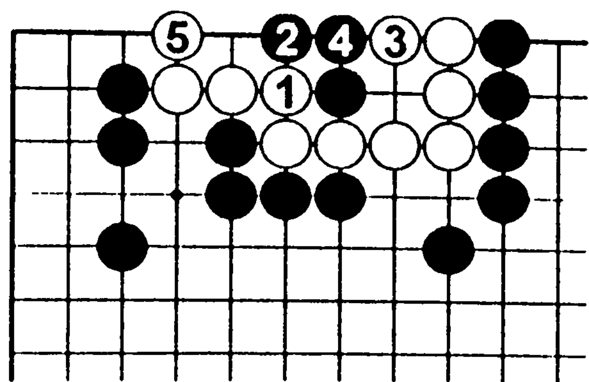
Черные разрушают глазную форму белых ходами до ❺. Белые погибают.



Ошибка

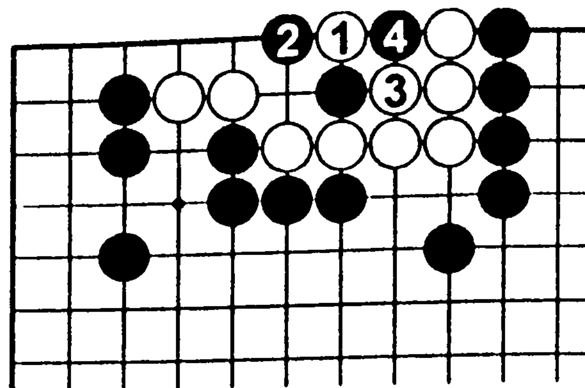
Если ❶, то белые строят два глаза ходами ② и ④.

275



Правильно

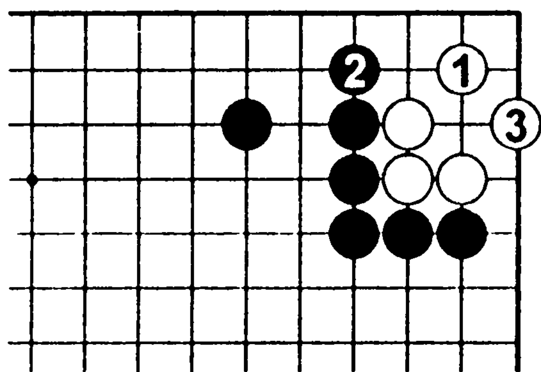
Белые могут выжить, построив сэки ходами до ⑤. Если ❷ в 4, то ③ в 5.



Ошибка

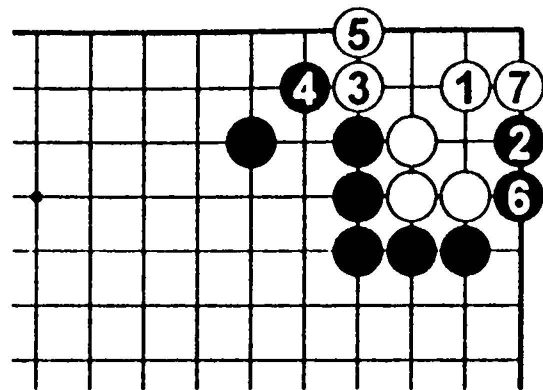
Если ①, то черные могут затеять ко ходами ❷ и ❹. Это ошибка за белых.

276



Правильно - 1

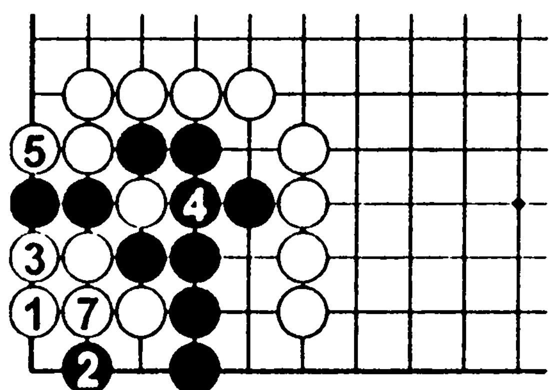
Ход ① угрожает построить глаз в двух местах. Если ❷, то ③ дает белым два глаза.



Правильно - 2

❷ разрушает глаз белых справа, но белые строят два глаза ходами до ⑦.

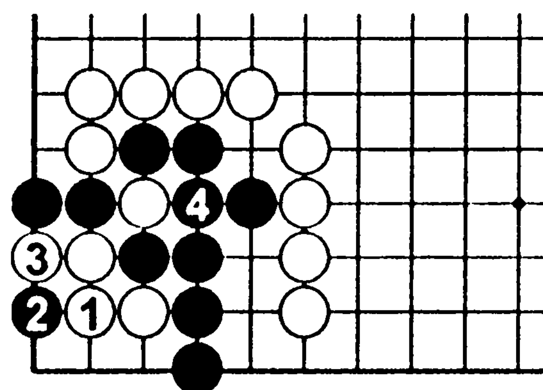
277



Правильно

❻ *соединяются*

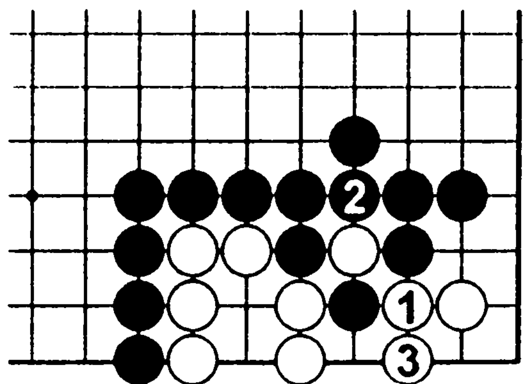
В варианте до ⑦ белые убивают противника, построив 5-ти пунктовое накадэ.



Ошибка

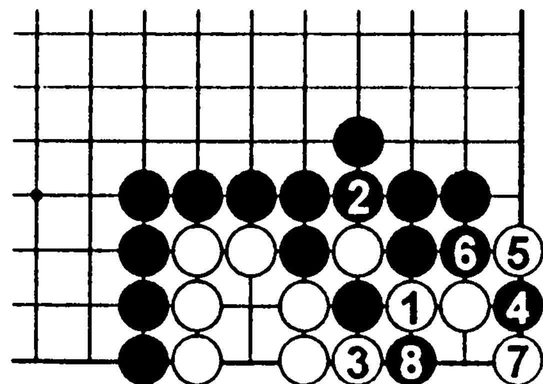
Форма, которая делается ходами ① и ③ не может воспрепятствовать черным получить два глаза. Черные живут.

278



Правильно

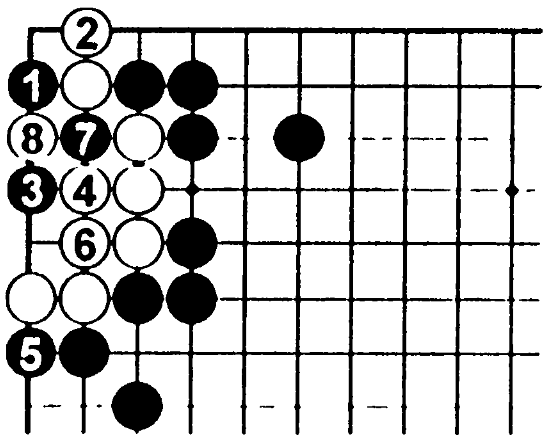
Белые получают второй глаз в углу ходами ① и ③.



Ошибка

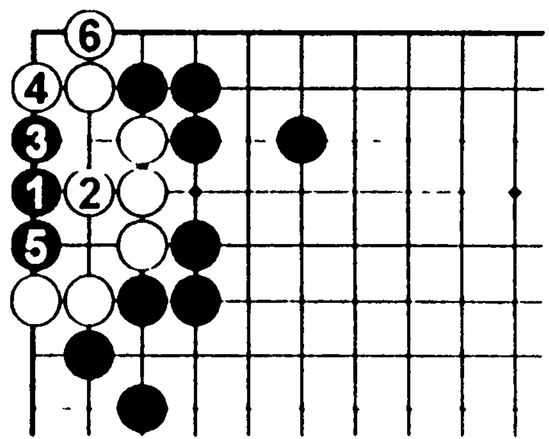
Если белые сбивают ③, то черные могут добиться ко ходами до ❽.

279



Правильно

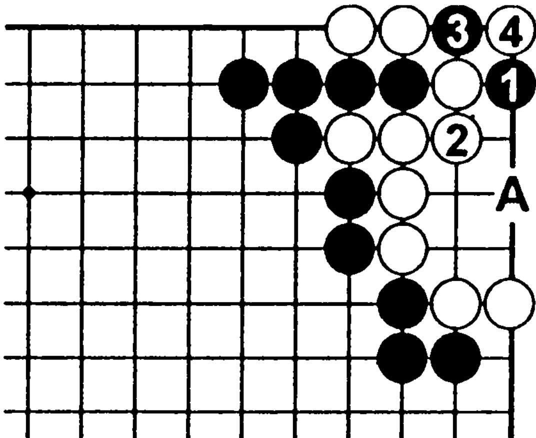
Черные делают ко в углу ходами от ❶ до ❼.



Ошибка

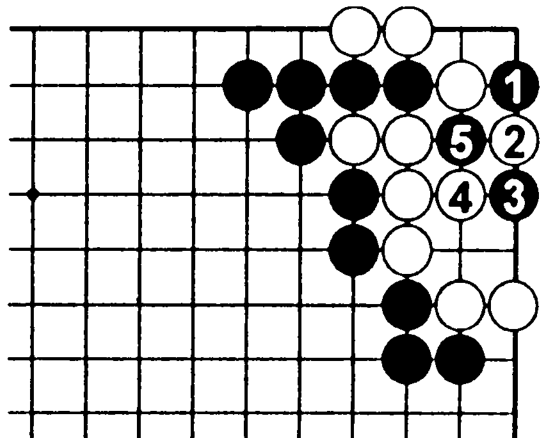
Если черные сыграют вариант до ❺, то все белые выживут после ⑥.

280



Правильно - 1

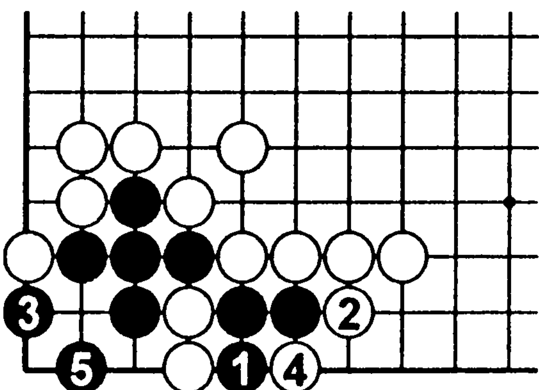
Черные делают ко ходами до ❸. Если ② в 3, то ❸ в A.



Правильно - 2

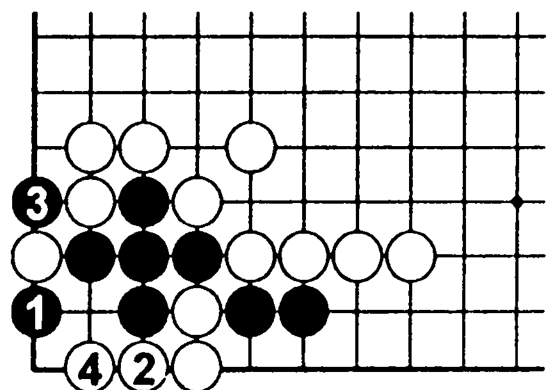
Если на ❶ белые отвечают ②, то черные добиваются ко ходами ❸ и ❺.

281



Правильно

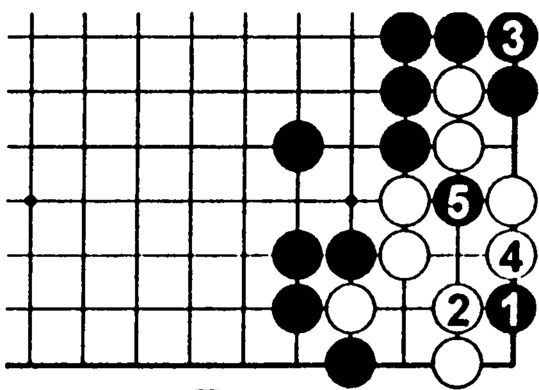
Если ❶, то белые атари ②. Вместо того чтобы забрать два камня черные играют ❸ и ❺, жертвуя три камня, но строя два глаза.



Ошибка

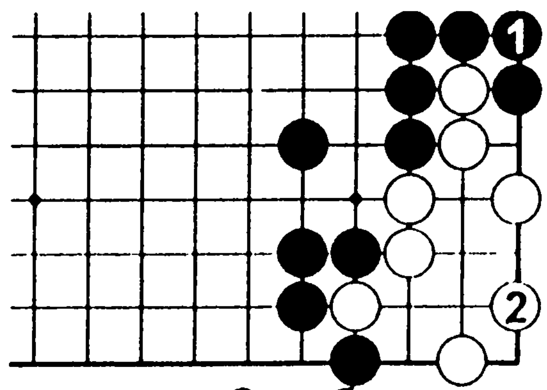
Если черные играют ❶, то белые убивают все черные камни ходами ② и ④.

282



Правильно

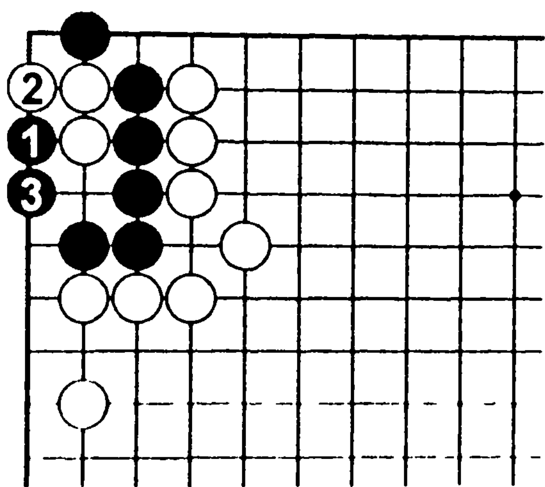
❶ – жизненный пункт. После ❸ и ❺ белые умирают.



Ошибка

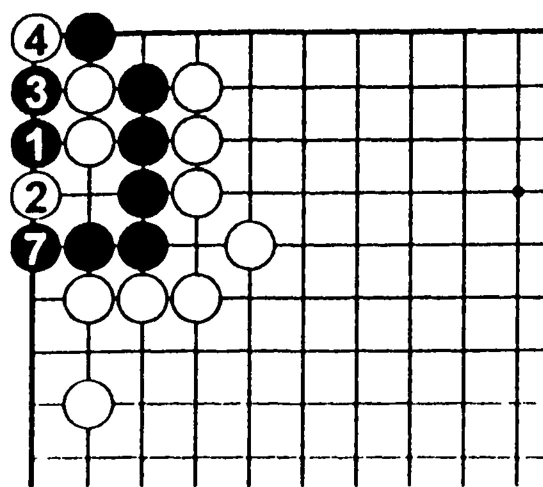
Если черные соединяются ❶ сразу, то белые играют ② в жизненный пункт и выживают.

283



Правильно

Если черные сыграют ❶ и ❸, то они выживут в сэки.

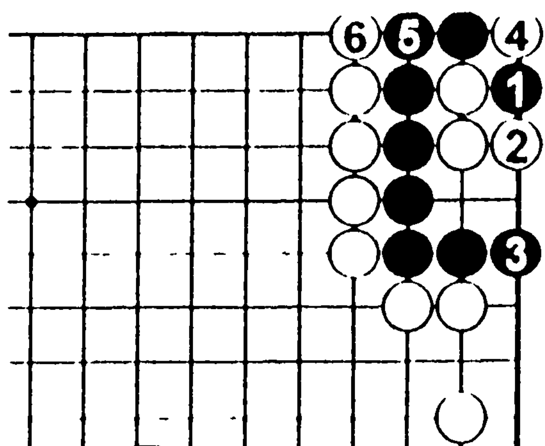


Справка

⑤ в ❸, ⑥ в ❶

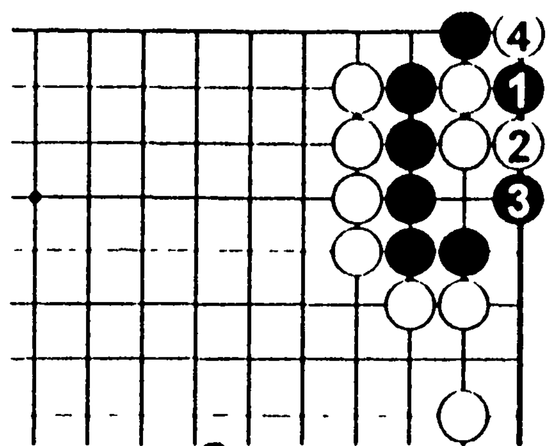
Если на ❶ белые отвечают ②, то черные убивают все камни противника.

284



Правильно

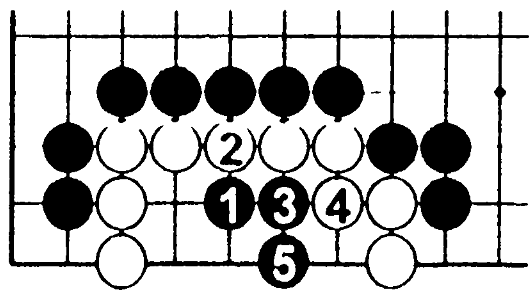
В варианте до ⑥ получается ко. Сравните эту задачу с предыдущей.



Справка

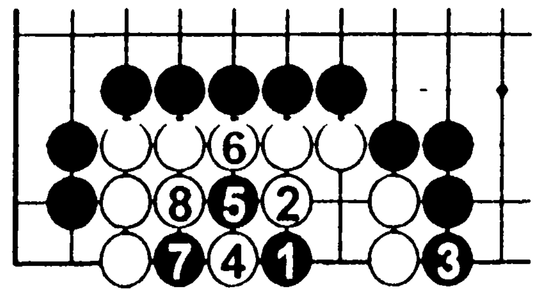
Правильный ответ заканчивается 1000-летним ко. Если черные хотят получить прямое ко, то они должны сделать прилипание ❸.

285



Правильно

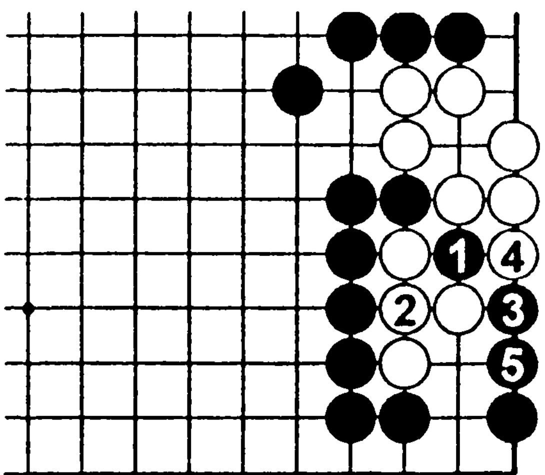
Черные убивают белых, делая 5-ти пунктовое накадэ ходами до ❺.



Ошибка

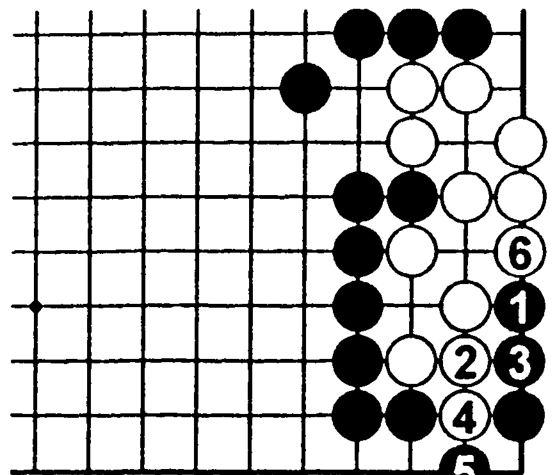
Если ❶, то белые выживут в варианте до ⑧.

286



Правильно

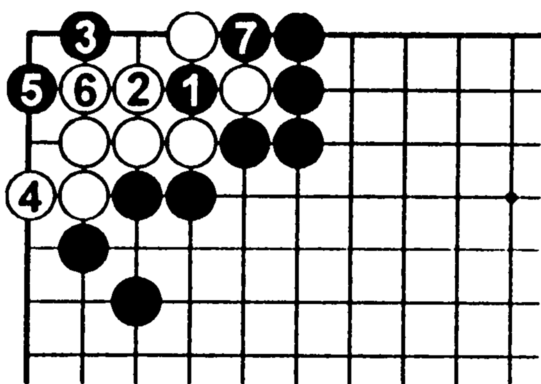
Черные убивают белых ходами до ❺.



Ошибка

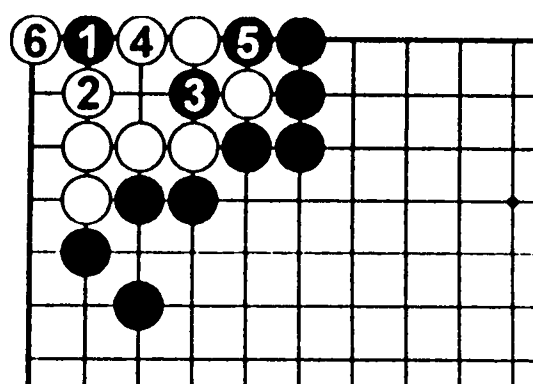
Если черные сперва сыграют прилипание ❶, то белые выживут ходами до ⑥.

287



Правильно

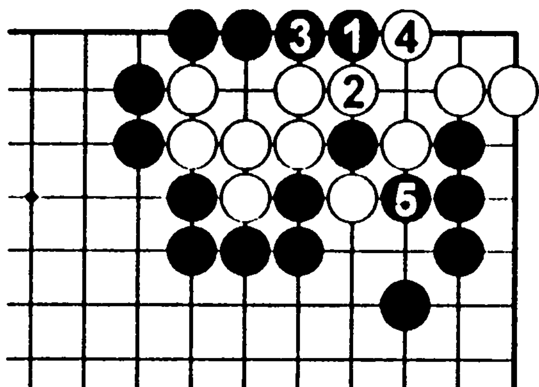
Ходы черных до ❺ формируют изогнутую четверку в углу и белые погибают.



Ошибка

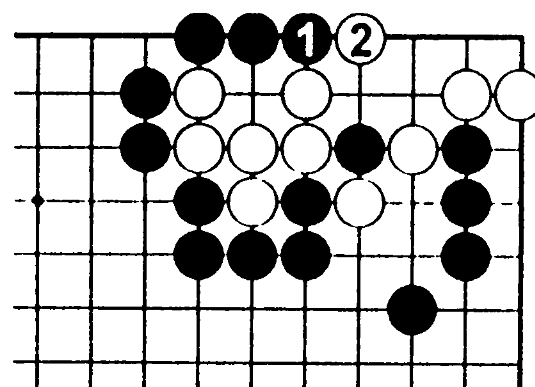
Изменение порядка ходов ❶ и ❸ позволяет белым построить два глаза в варианте до ⑥.

288



Правильно

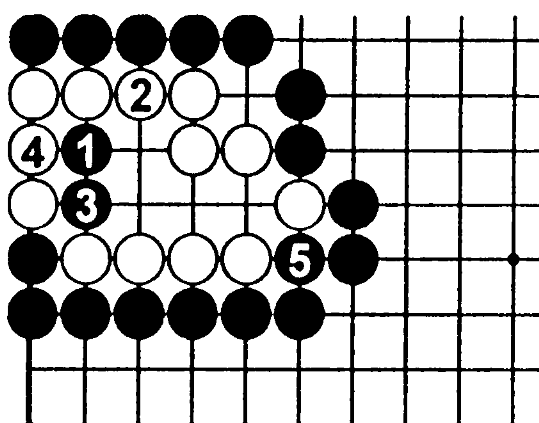
Черные прыгают ❶ и разрушают глазную форму белых ходами до ❺.



Ошибка

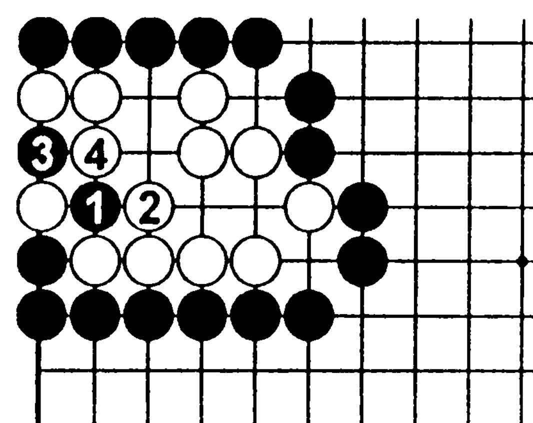
Ход ❶ дает белым возможность выжить ②. Вариант правильного ответа – единственный.

289



Правильно

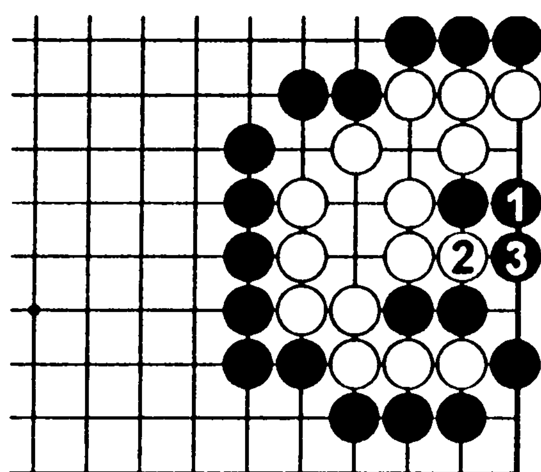
Черные убивают белых ходами до ❺.



Ошибка

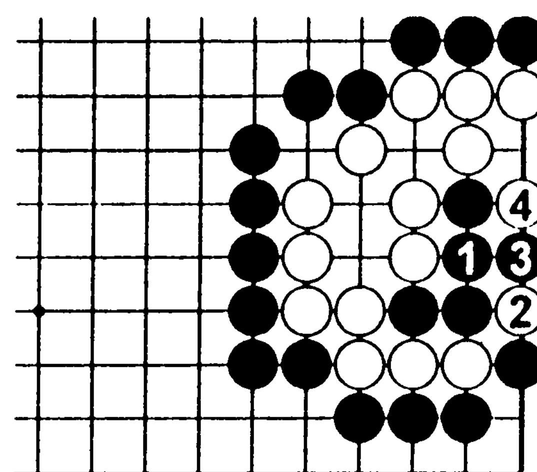
Если черные наносят атари ❶, то белые выживают ② и ④.

290



Правильно

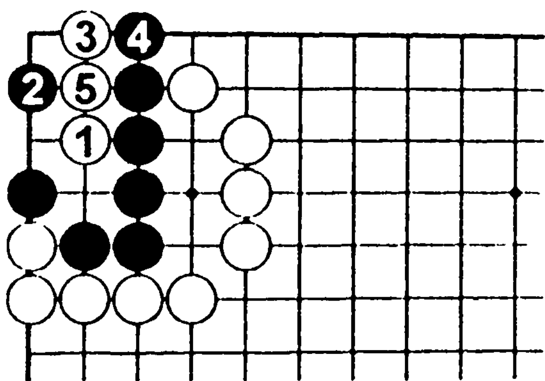
Черные разрушают глазную форму белых ходами ❶ и ❸.



Ошибка

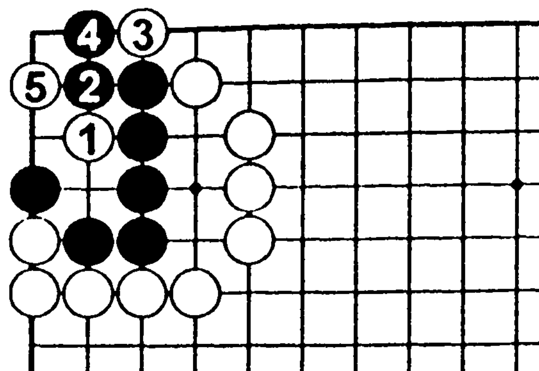
Если черные соединятся ❶, то белые построят ко ходами ② и ④.

291



Правильно - 1

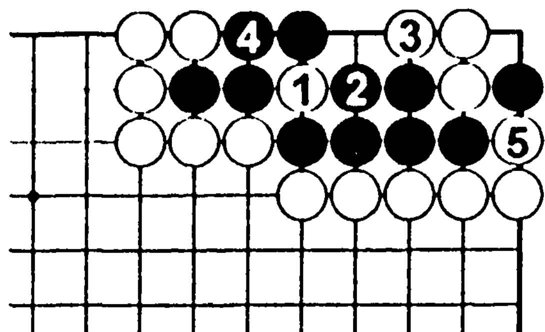
Белые убивают противника ходами до ⑤.



Правильно - 2

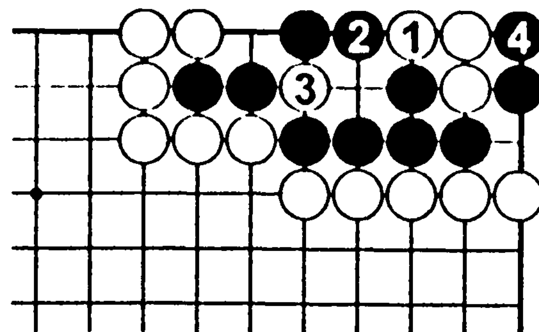
Если на ① черные ответят ❷, то ходами ③ и ⑤ белые снова убьют черных.

292



Правильно

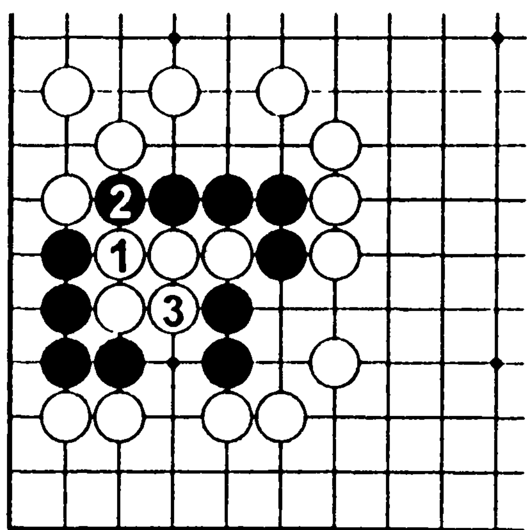
Варнант ① – ⑤ это правильный порядок ходов. Черные погибли.



Ошибка

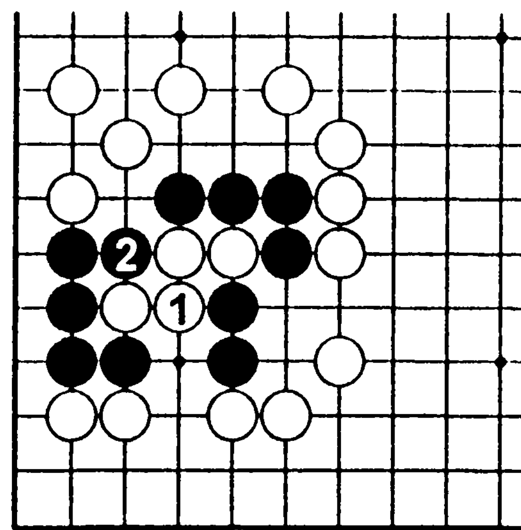
Изменение порядка ходов ① и ③ позволяет черным выжить: ❷ и ❹.

293



Правильно

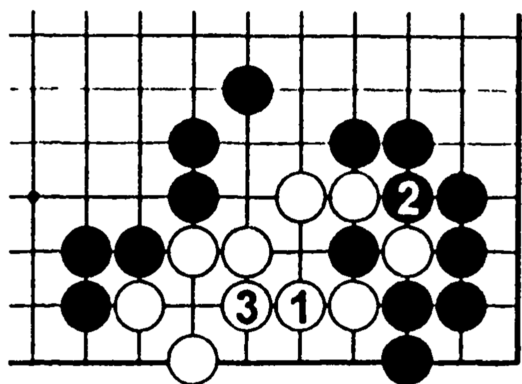
Белые убивают черных, делая 5-ти пунктовое накадэ ходами ① и ③.



Ошибка

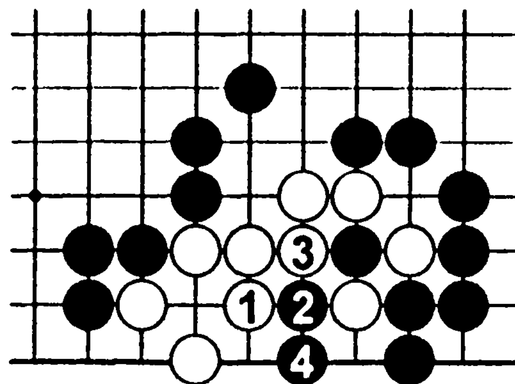
И снова порядок ходов важен. Если ①, то черные получат живую форму ходом ❷.

294



Правильно

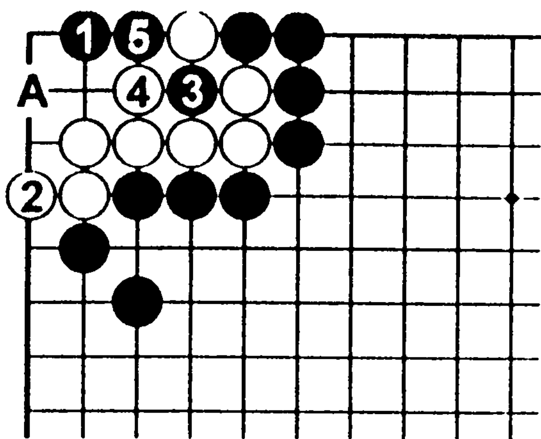
① – жизненный пункт для построения двух глаз. Если ❷ в **3**, то ③ в **2**. Так и так белые выживают.



Ошибка

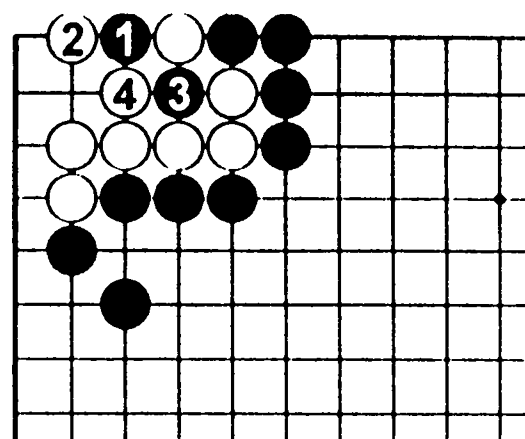
① – промах. Ходы ❷ и ❹ оставляют белым лишь один глаз.

295



Правильно

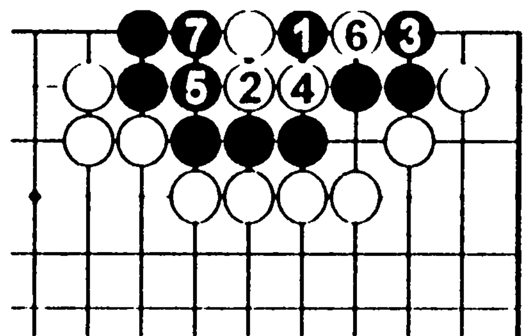
Черные играют до ❺. После ○A жизнь белых камней зависит от результата ко.



Ошибка

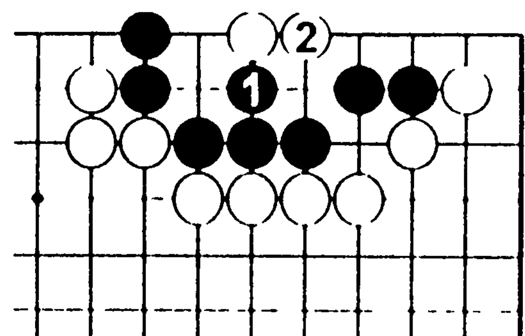
Если черные сыграют ❶ и ❸, то белые выживут безусловно после ② и ④.

296



Правильно

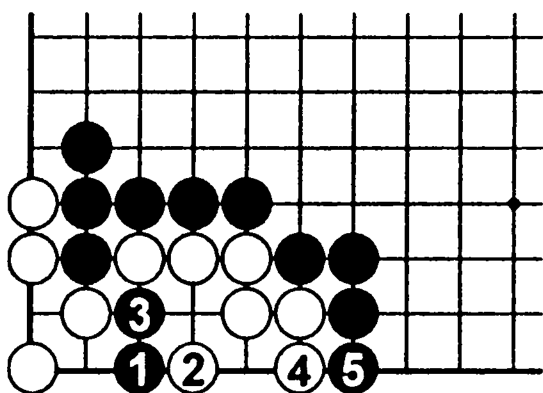
После ходов до ❼ белые не могут сделать 5-ти пунктового накадэ ходом в пункт ❶ из-за дамэдзумари.



Ошибка

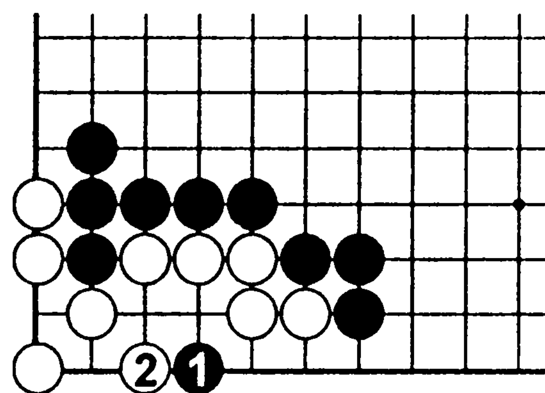
Если черные сыграют ❶, то после ② они погибнут.

297



Правильно

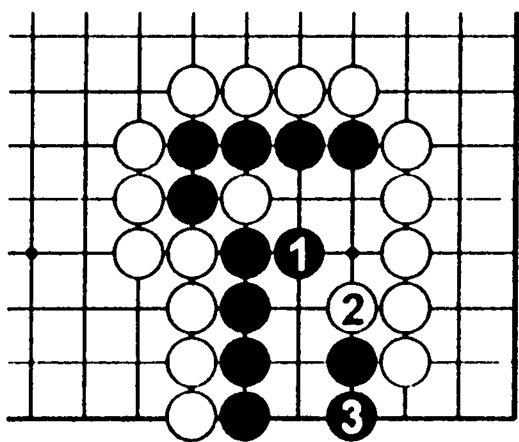
Черные убивают белых ходами до ❺.



Ошибка

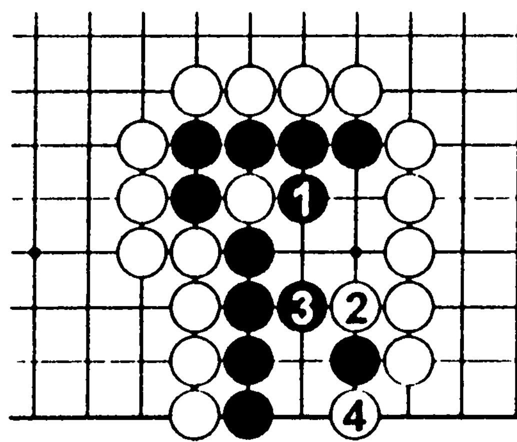
❶ делается мимо жизненного пункта. После ② белые выживают.

298



Правильно

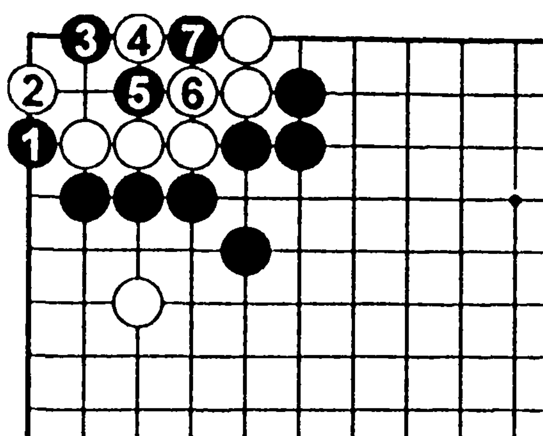
Единственный способ выжить за черных – сыграть ❶ и ❸.



Ошибка

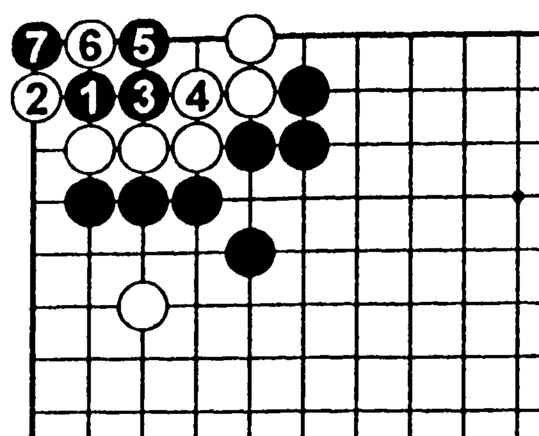
Если черные собьют ❶, то ходами ② и ④ белые убьют их.

299



Правильно

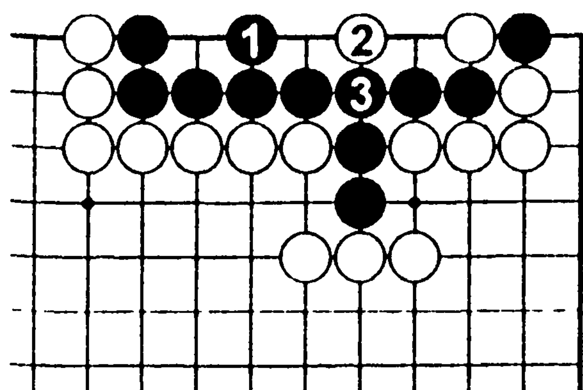
Черные ставят угол на ко ходами до ❼.



Справка

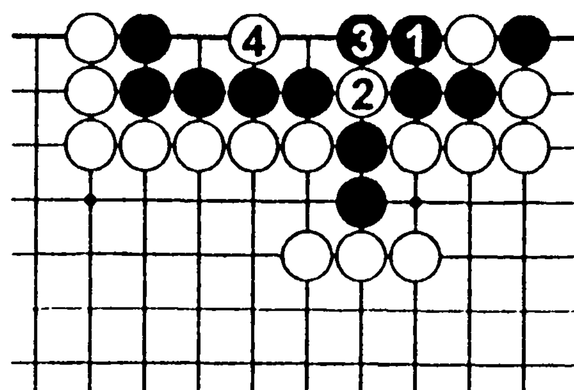
Черные могут сделать ко и такими ходами до ❼. Ход ❶ в 5 также дает ко.

300



Правильно

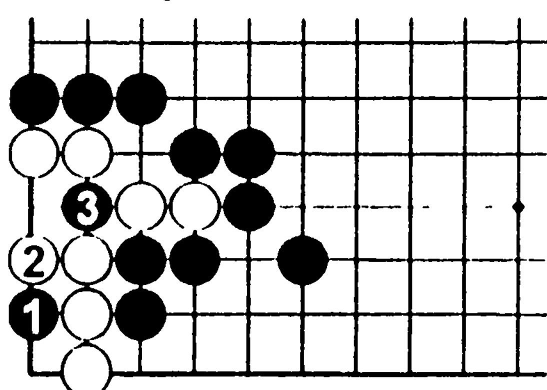
❶ – жизненный пункт для построения двух глаз. Если ②, то ❸ и получают второй глаз.



Ошибка

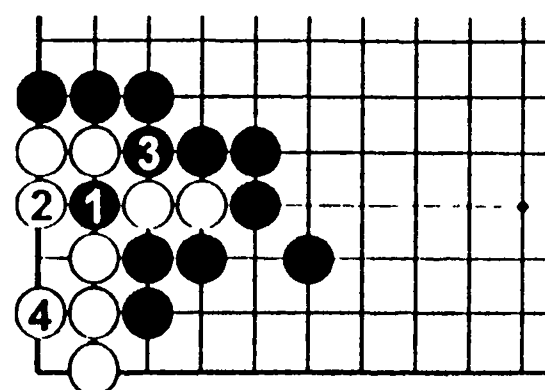
Если черные собьют ❶, то после ④ у них останется лишь один глаз.

301



Правильно

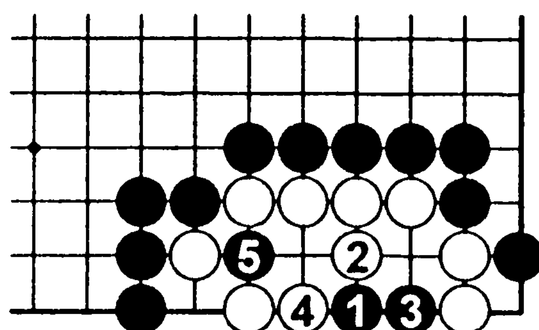
Для того чтобы убить белых черные должны сыграть ❶ и ❸ именно в таком порядке.



Ошибка

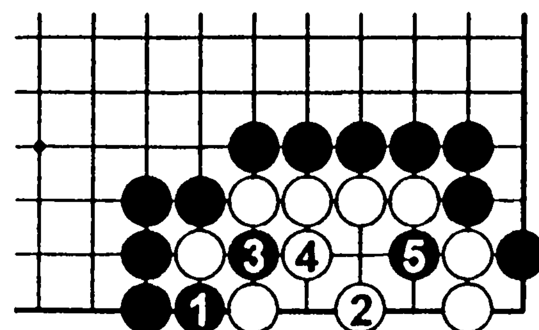
Вбрасывание камня 1-м ходом ❶ позволяет белым построить два глаза: ② и ④.

302



Правильно

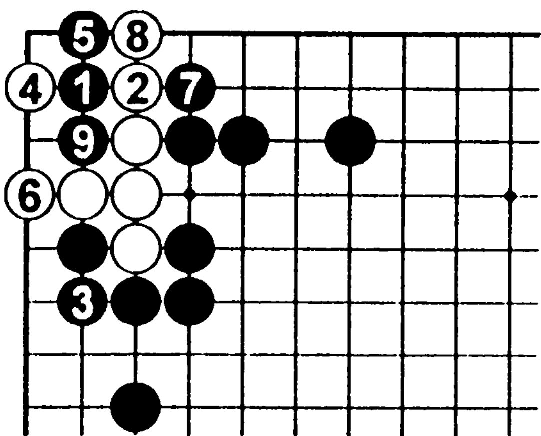
Черные сперва занимают жизненный пункт ❶, а затем разрушают глаз группы белых ходами ❸ и ❺.



Ошибка

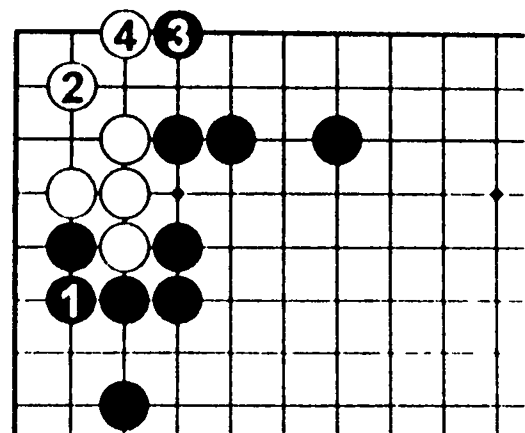
Если ❶, то теперь лучшее чего могут добиться черные – это ко ходами до ❺.

303



Правильно

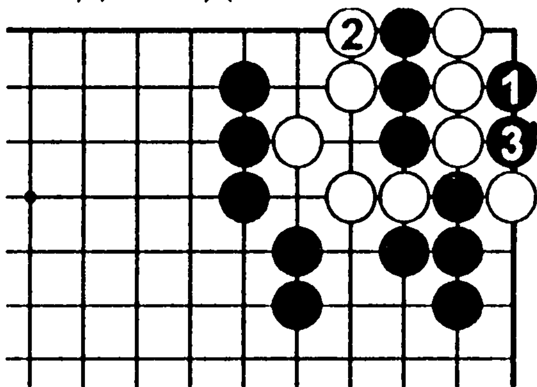
❶ – жизненный пункт. После ② черные разрушают глазную форму белых ходами до ❾.



Ошибка

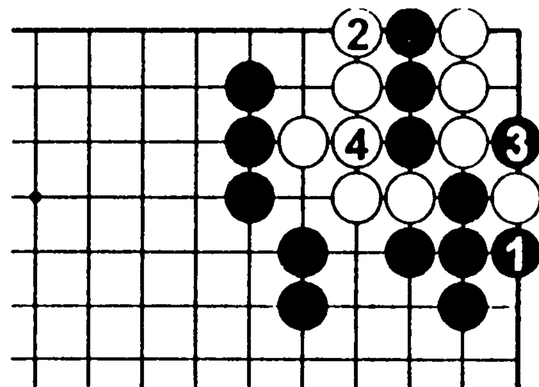
Если черные соединяются ❶, то белые строят два глаза ходами ② и ④.

304



Правильно

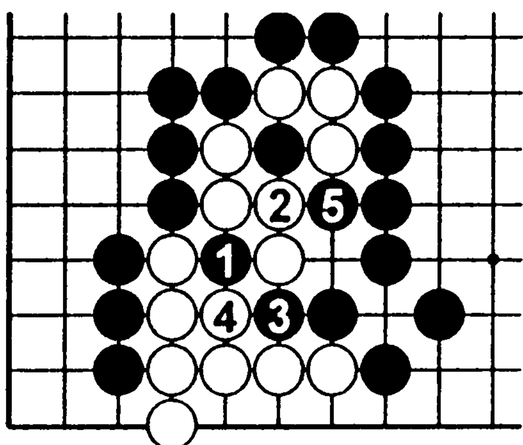
Если черные играют ❶ и ❸, то белые больше одного глаза после ② уже не получат.



Ошибка

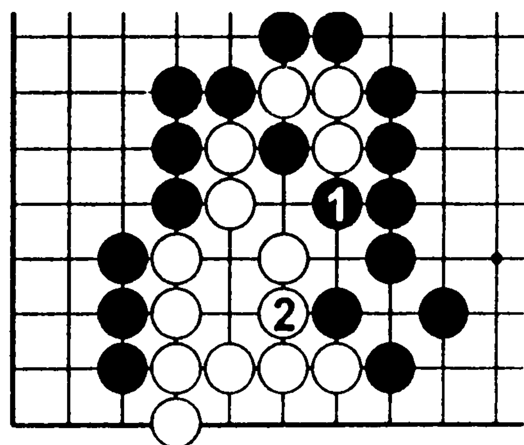
❶ и ❸ – слишком медленные ходы. После того как белые собьют ④, они смогут легко получить два глаза.

305



Правильно

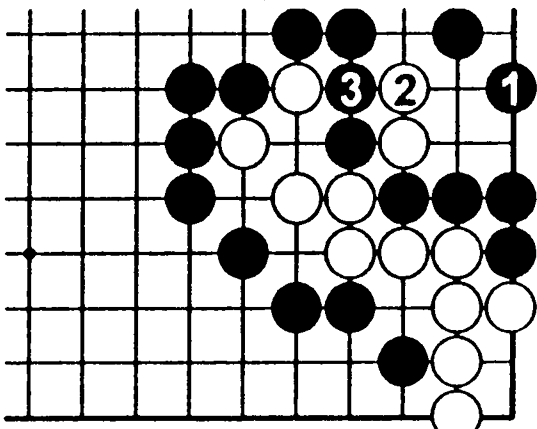
Черные должны пожертвовать камень ходом ❶. После ❺ у белых остается лишь один глаз.



Ошибка

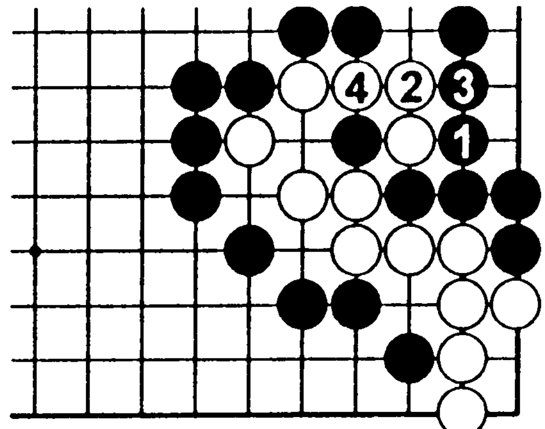
Если черные собьют три камня ❶, то ходом ② белые построят два глаза.

306



Правильно

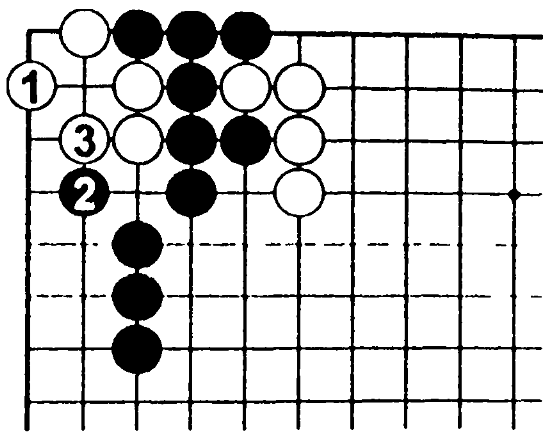
❶ – единственный ход, позволяющий черным спасти 4 своих камня и убить белых.



Ошибка

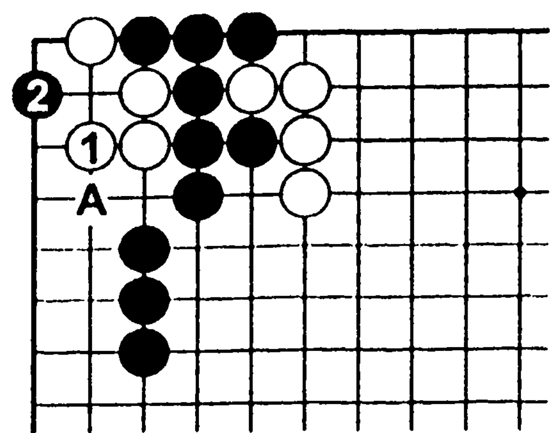
Если ❶, то ② вынуждает черных защититься ❸, так что белые строят второй глаз ходом ④.

307



Правильно

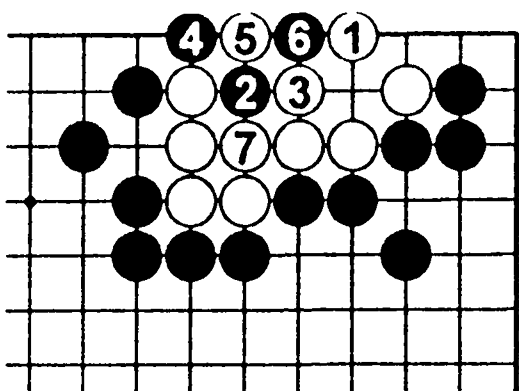
Ходы ① и ③ дают белым два глаза.



Ошибка

Если ①, то черные разрушат глазную форму белых ходом ❷. Если ① в **А**, то ход ❷ тоже убивает белых.

308



Правильно

Белые ходом ① делают открытое соединение. Если ❷, то белые строят два глаза ходами ③ и ⑤.

Ошибка

Спуск ① позволяет черным убить два камня ходами до ❻, оставляя белых с одним глазом.

309

Правильно

① – жизненный пункт. После ❷ и ❹ белые ходом ⑤ строят глаза своей группе.

Ошибка

Ход ① дает плохую форму. Черные бьют в жизненный пункт ❷ и убивают белых ходом ④.

310

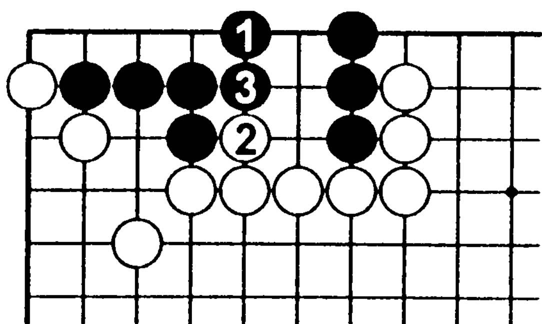
Правильно

Белые строят два глаза ходами до ⑤

Ошибка

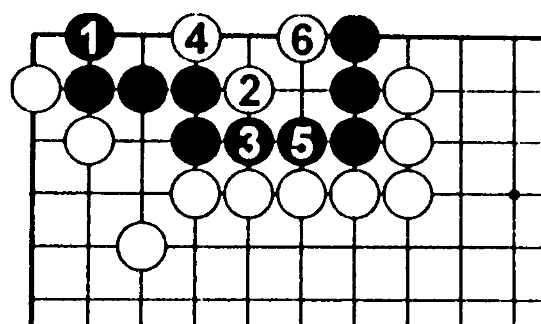
Если ①, то черные разрушают второй глаз справа ходами ❷ и ❹.

311



Правильно

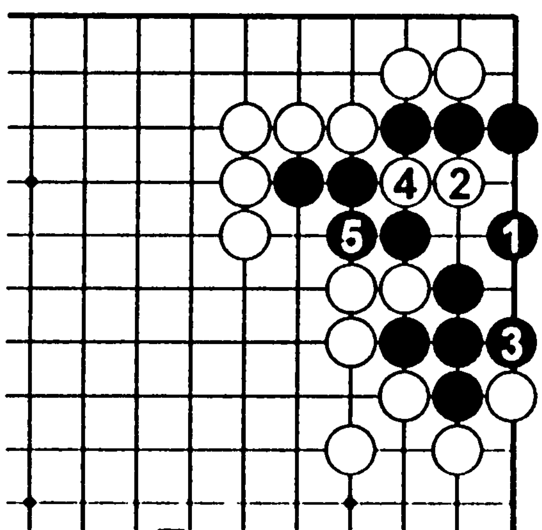
Снова ход на первую линию – ключевой. Ходом ❸ черные получают два глаза.



Ошибка

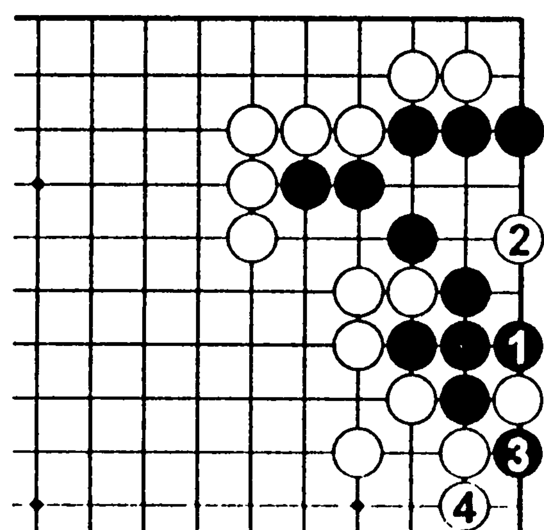
Если черные сыграют ❶, то белые ходами до ⑥ сделают 5- пунктовое накадэ внутри черной группы.

312



Правильно

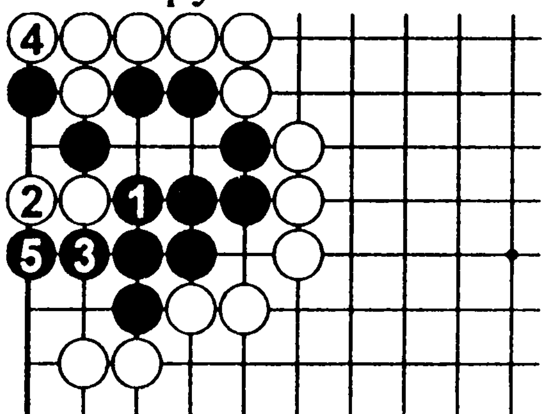
Ходами до ❺ черные строят два глаза своей группе.



Ошибка

Если ❶, то белые бьют в жизненный пункт ② и убивают черных

313



Правильно

Черные играют ❶. Если ②, то ❸ и ❺ убивают два камня.

Ошибка

Если ❶, то ② убивает камни черных. Правильный ответ – единственный способ черных выжить.

314

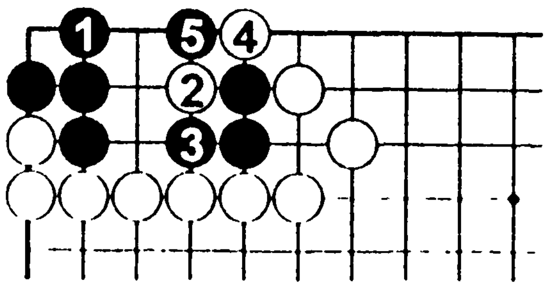
Правильно

Черные могут построить глазную форму и выжить безусловно ходами ❶ и ❸.

Ошибка

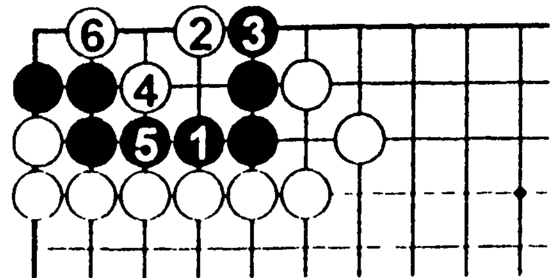
Если черные сбивают камень ходами ❶ и ❸, то белые делают ко: ④ и ⑥.

315



Правильно

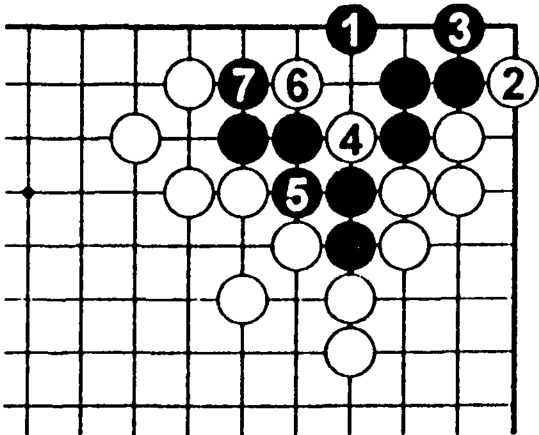
Черные строят два глаза ходами до ❺.



Ошибка

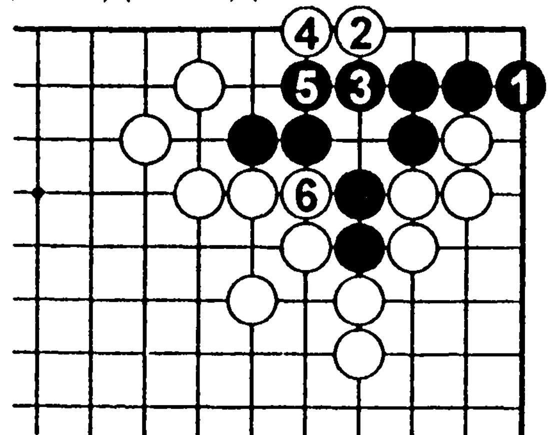
Ход ❶ позволяет белым убить черных, делая им 5-ти пунктовое накадэ ходами до ⑥.

316



Правильно

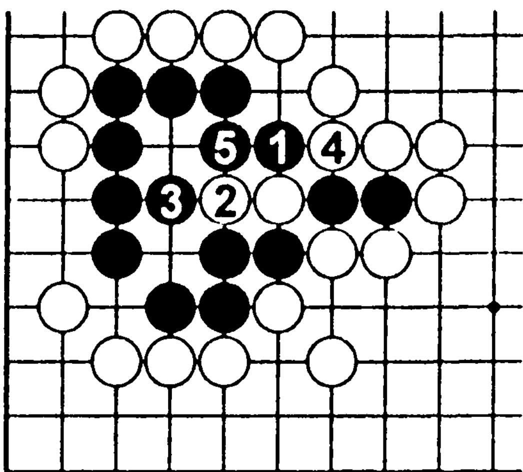
❶ – жизненный пункт. Белые пытаются убить черных ходами до ⑥, но черные выживают – ❼.



Ошибка

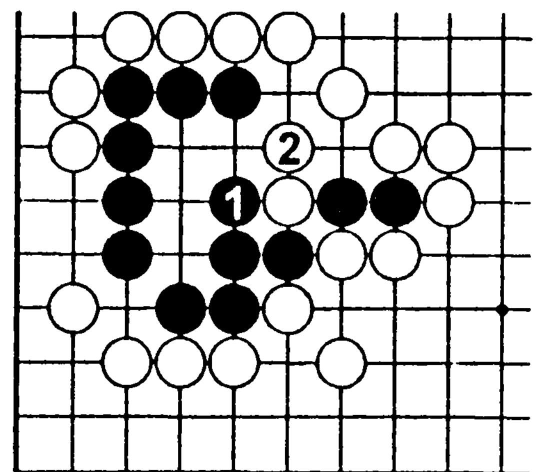
Если ❶, то белые убьют черных ходами до ⑥.

317



Правильно

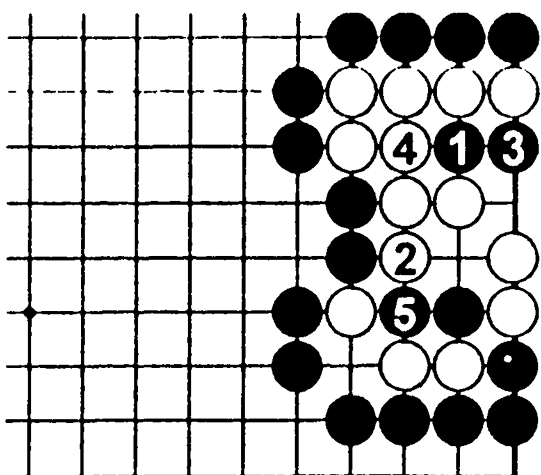
Черные жертвуют два камня ходами ❶ и ❸, зато потом строят глаза – ❺.



Ошибка

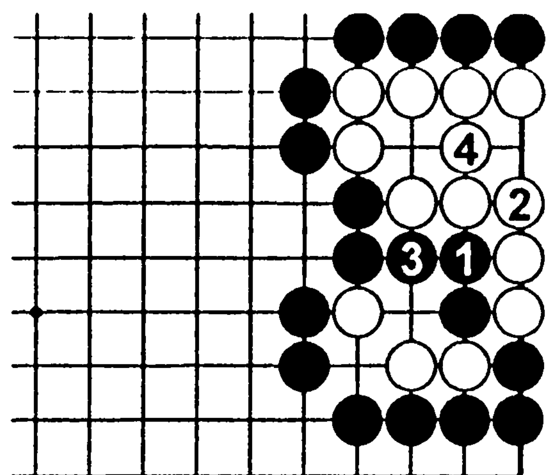
Если черные нанесут атари ❶, то у них останется лишь один глаз.

318



Правильно

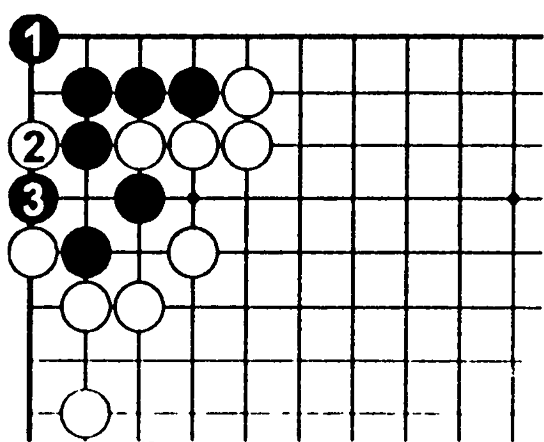
Черные убивают белых, жертвуя два камня ходами до ❺.



Ошибка

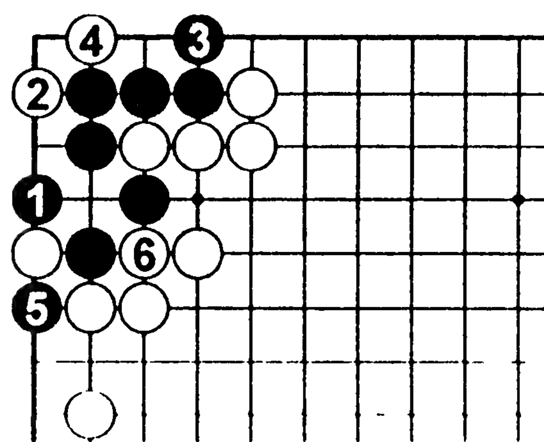
Черные захватывают два камня ходами ❶ и ❸, но основная часть белой группы выживает после ② и ④.

319



Правильно

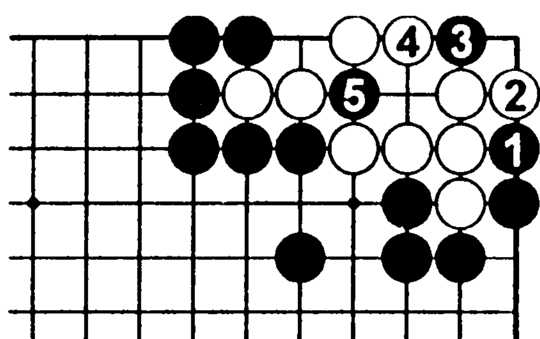
❶ – жизненный пункт. Черные выживут, если выиграют ко, которое белые начинают ходом ④.



Ошибка

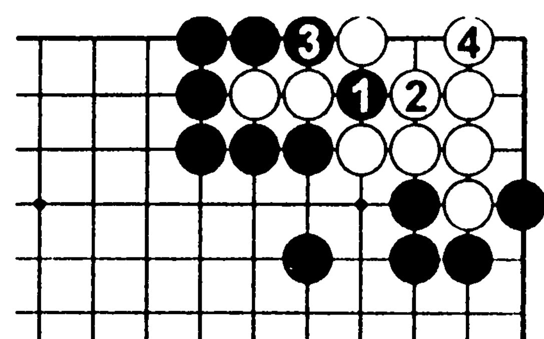
Если ❶, то белые убьют группу, строя изогнутую четверку в углу.

320



Правильно

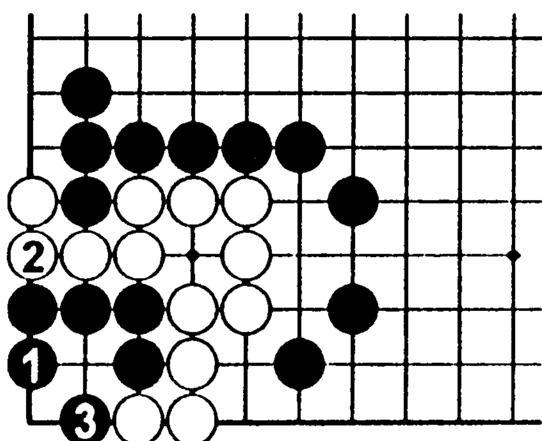
Вариант до ❺ – единственный способ захватить белых.



Ошибка

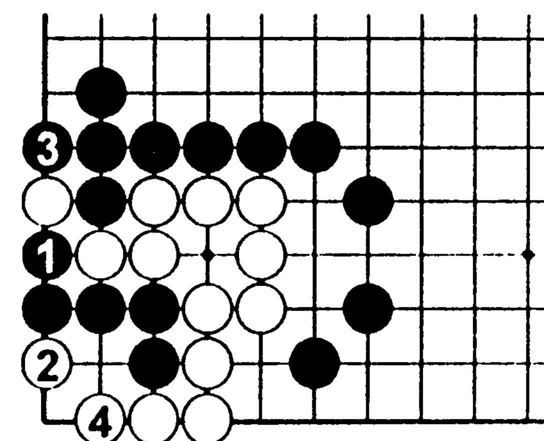
Если черные сыграют ❶ и ❸, то белые выживут после ② и ④.

321



Правильно

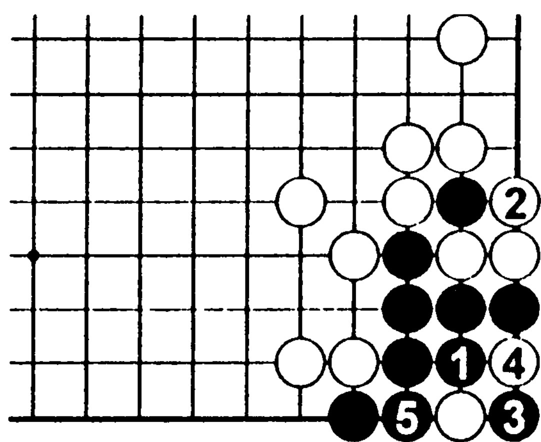
Черные делают два глаза в углу ❶ и ❸ и этим убивают белых. Если ② в 3, то ❸ в 2.



Ошибка

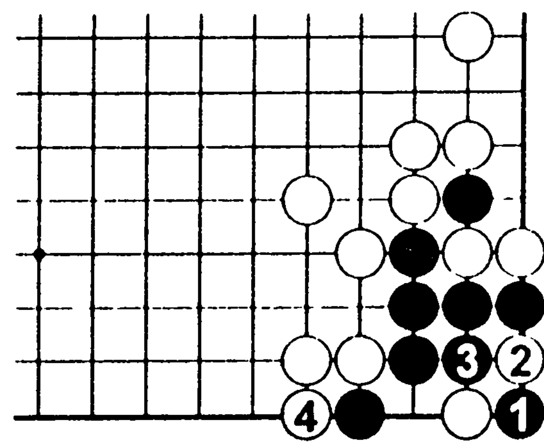
Черные могут спасти 4 камня ходами ❶ и ❸, но белые построят второй глаз после ② и ④.

322



Правильно

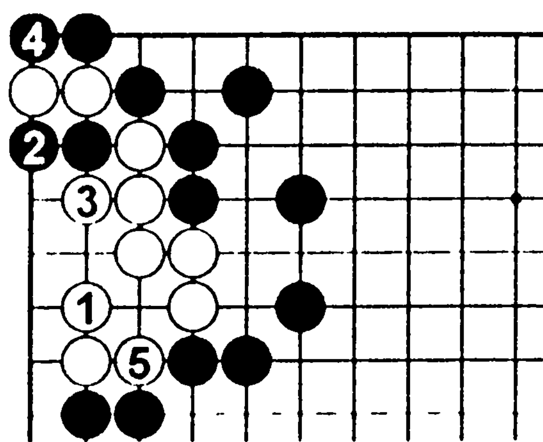
Черные строят два глаза и выживают в варианте до ❺.



Ошибка

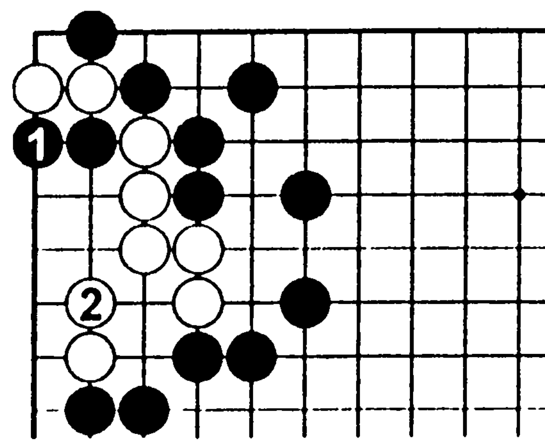
Если ❶, то теперь черные могут добиться только ко после ④.

323



Правильно

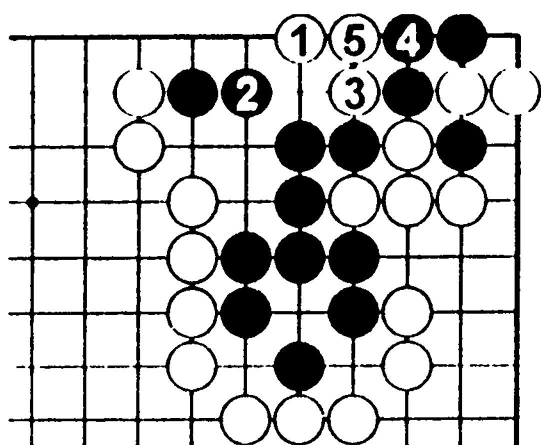
① – жизненный пункт для построения двух глаз. Черные забирают два камня, но белые выживают после ③ и ⑤.



Ошибка

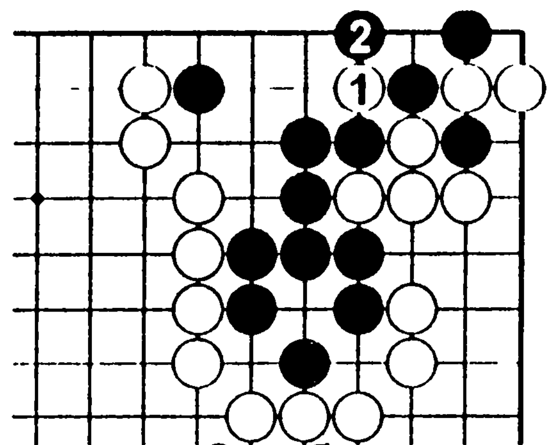
Захват камня ходом ① – промах. Черные бьют в жизненный пункт ❷ и белым двух глаз не построить.

324



Правильно

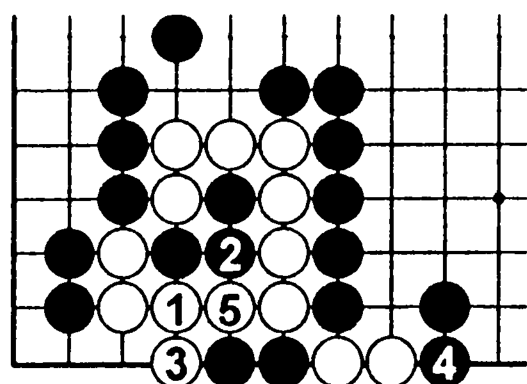
Белые могут убить черных ходами до ⑤.



Ошибка

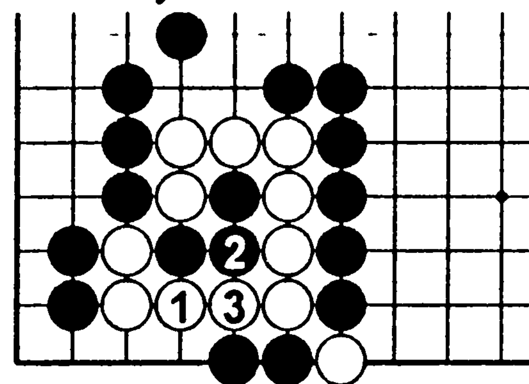
Если белые нанесут атари ①, то после ❷ получится ко.

325



Правильно

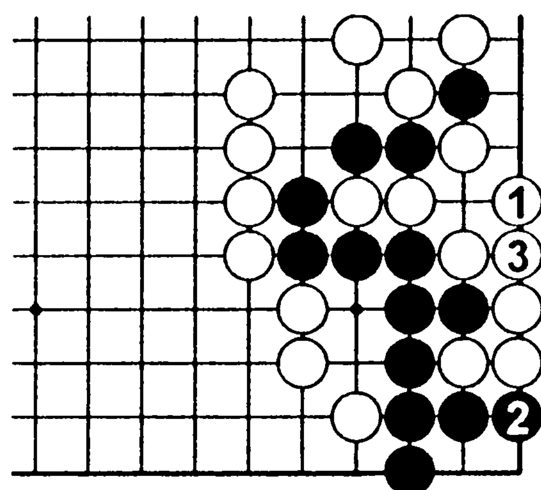
① и ③ дают белым жизнь. Белые одним ходом убивают и три, и два камня.



Ошибка ❹ в ❷

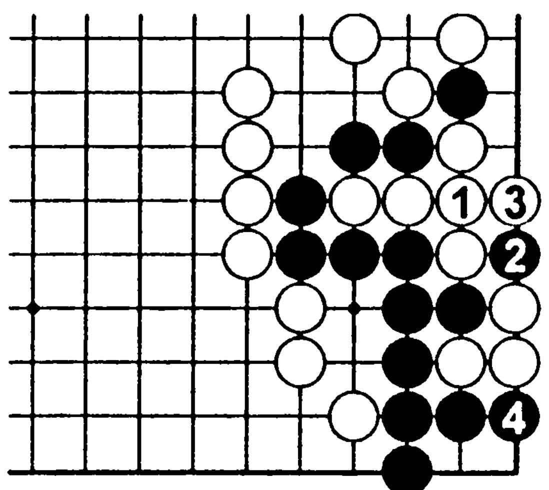
③ – неправильно. После ❹ у белых остается только один глаз.

326



Правильно

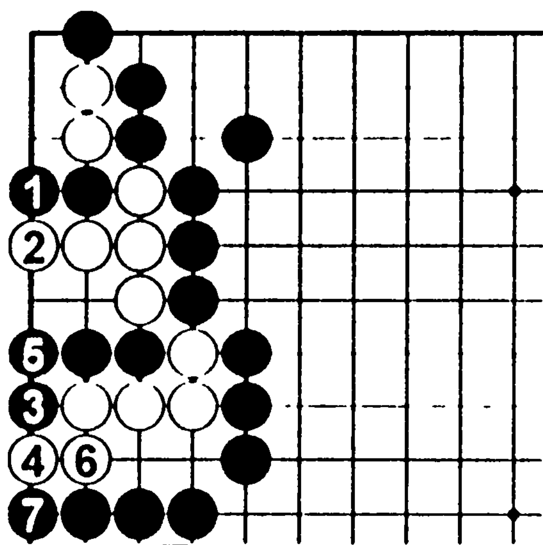
Ход ① – единственный путь убить черных. Если черные собьют два камня ходом ❹, то белые отобьют один обратно.



Ошибка

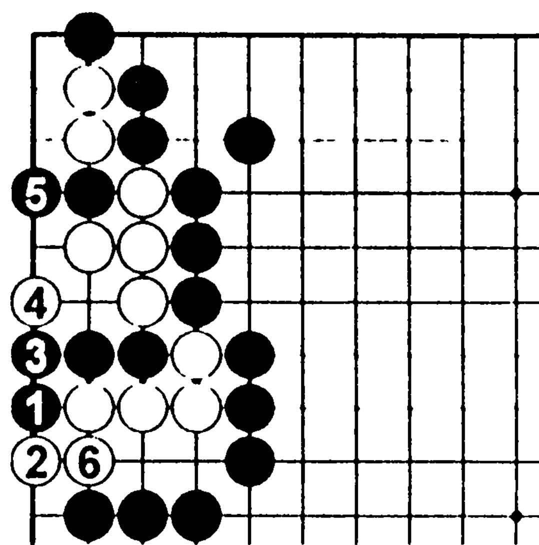
Если белые соединятся ①, то черные выживут, забрав три камня ходами ❷ и ❹.

327



Правильно

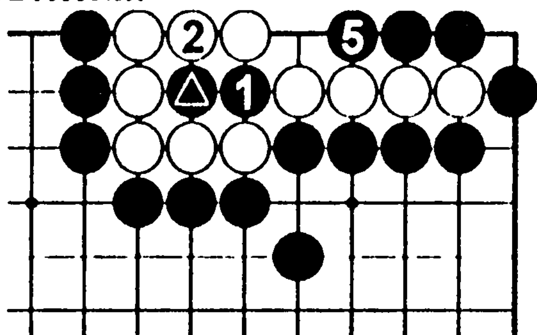
Если черные опустятся ❶, то в варианте до ❼ они смогут захватить противника.



Ошибка

Порядок ходов здесь важен. Если ❶ и ❸ будут сделаны перед ❺, то белые выживут ходом ⑥.

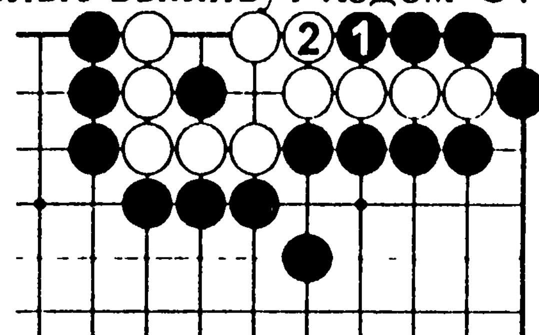
328



Правильно

❸ *в* ❶, ④ *в* ▲

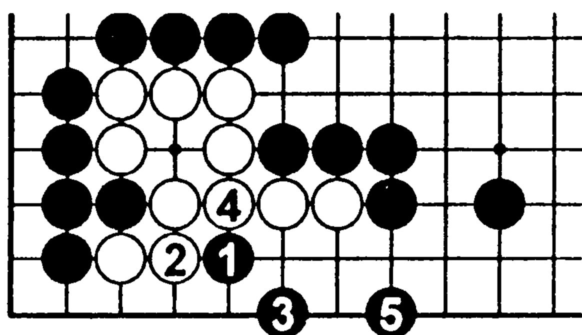
Черные жертвуют два камня ходом ❶, а затем еще один ходом ❸. ❺ убивает белых.



Ошибка

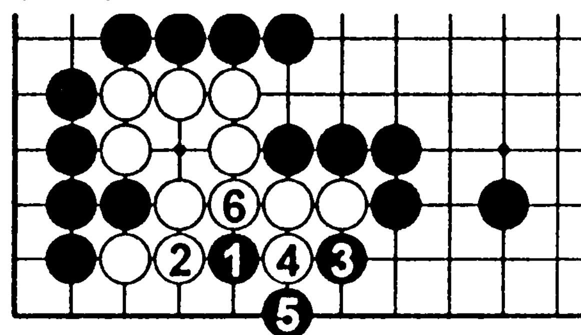
Белые выживут, если черные сыграют ❶. Жертва в варианте правильного ответа делает белым дамэдзумари.

329



Правильно

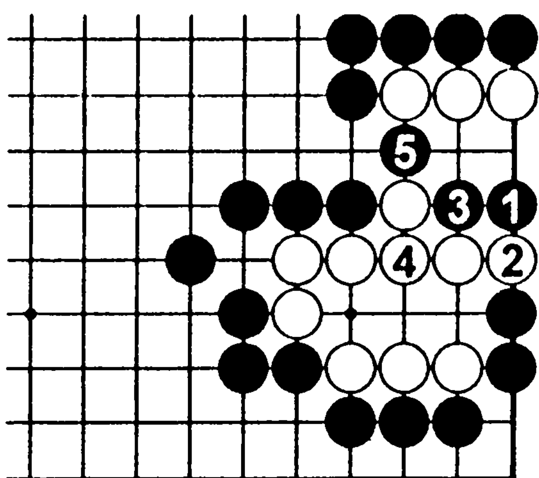
Черные бьют в жизненный пункт. Белые погибают после ❺.



Ошибка

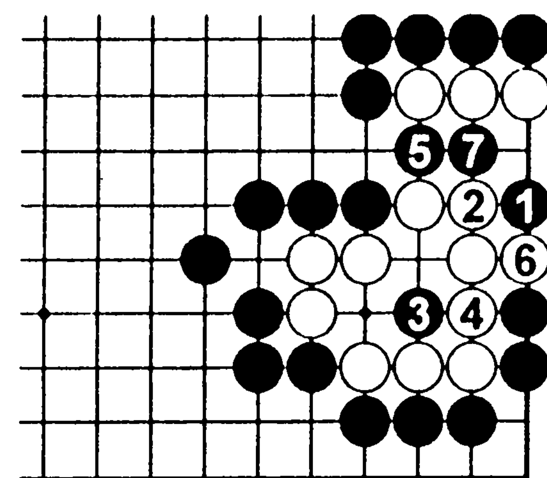
Ход ❶ – хороший, но ❸ – промах. Белые выживают к ⑥.

330



Правильно

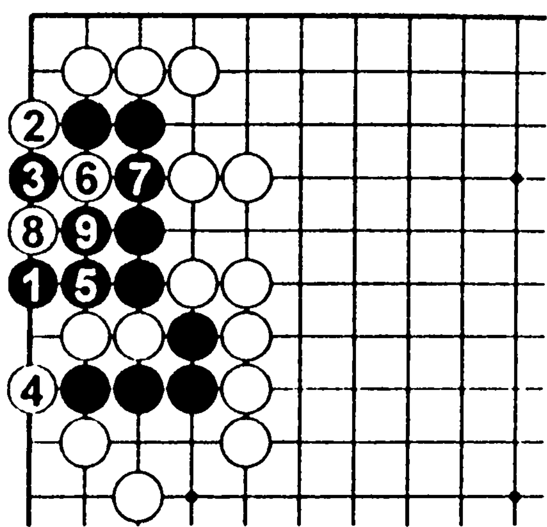
❶ и ❸ – правильные ходы. Если ④, то ❺ убивает белых.



Ошибка

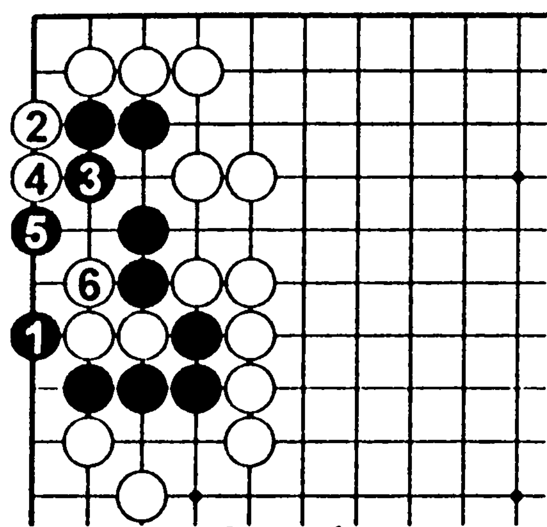
Если белые сыграют в ответ на ❶ – ②, то черные ходами до ❼ убьют их.

331



Правильно

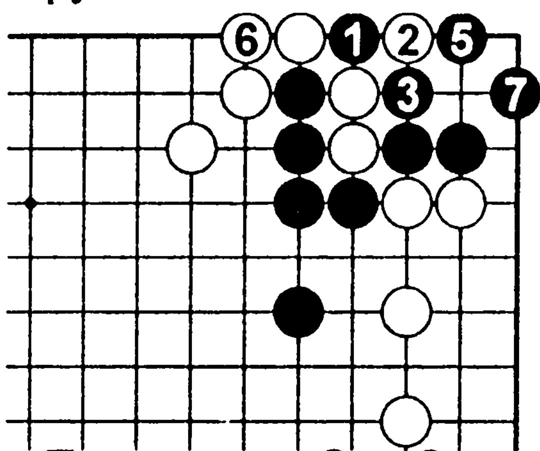
Черные ходом ❶ ловят два белых камня. Если белые попытаются не дать черным второй глаз, то черные заберут два камня после ❾.



Ошибка

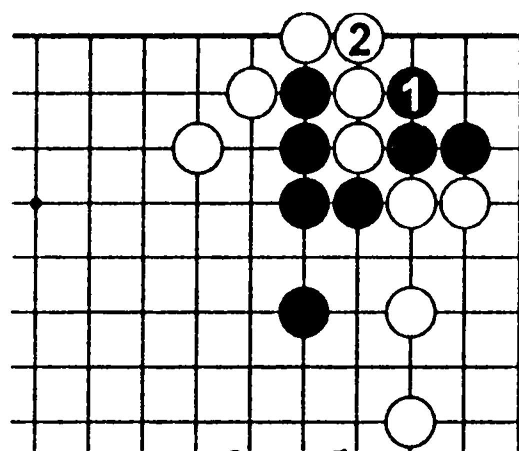
Если черные сыграют ❶, то вариант до ⑥ оставит им один глаз.

332



Правильно. ④ в ❶

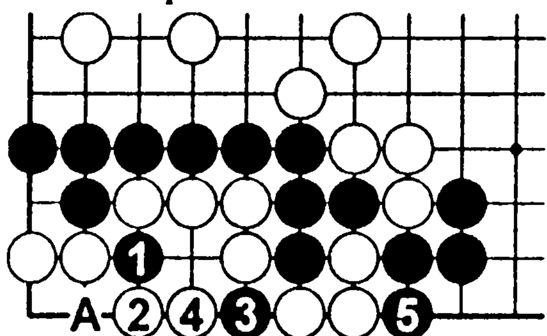
Если черные пожертвуют камень – ❶, то в варианте до ❼ им удастся построить два глаза.



Ошибка

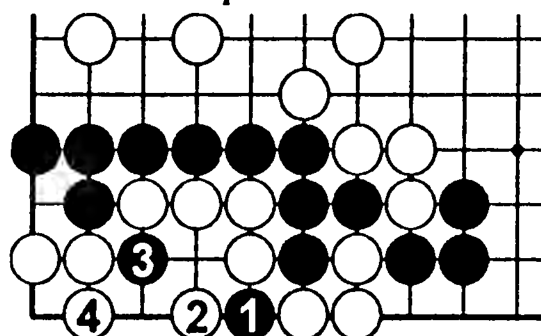
Если же черные просто сыграют ❶, то после ② у них не будет достойного продолжения.

333



Правильно

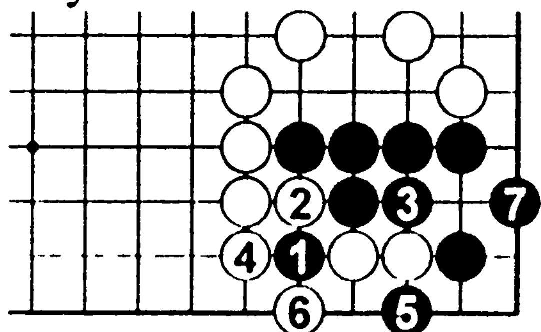
После ❶ и ❸ белые должны отдать три камня, находящиеся под атари. Если же они соединятся, то ход ●A убьет всех.



Ошибка

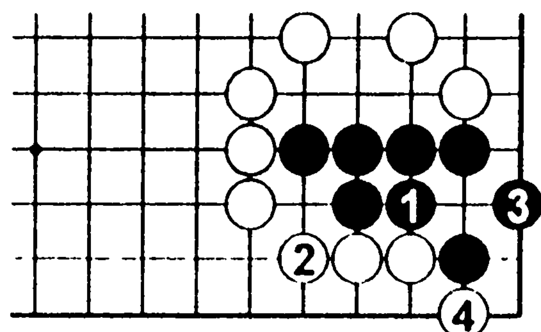
Порядок ходов важен. Ход ❶, сделанный первым, позволит белым выжить всеми камнями.

334



Правильно

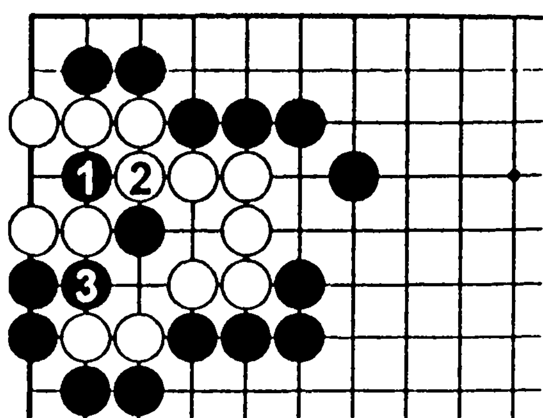
Черные могут построить два глаза, сыграв ❶ и вариант до ❼.



Ошибка

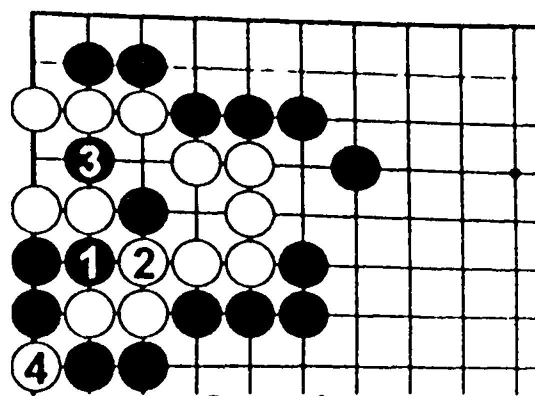
Простые ходы ❶ и ❸ двух глаз не дают. Белые ходом ④ убивают противника.

335



Правильно

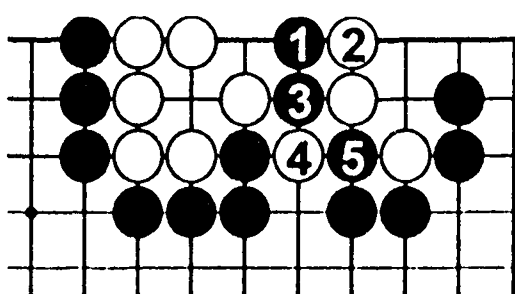
❶ – жизненный пункт. Если ②, то ❸ убивает белых.



Ошибка

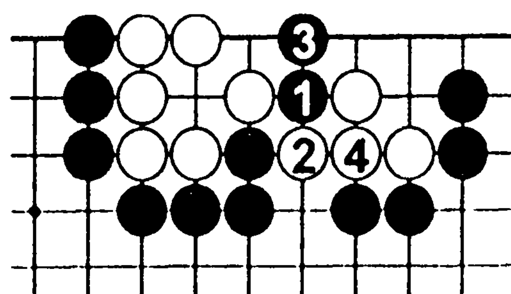
Черные не могут менять порядок ходов ❶ и ❸. Если они это сделают, то белые выживут после того, как собьют ходом ④.

336



Правильно

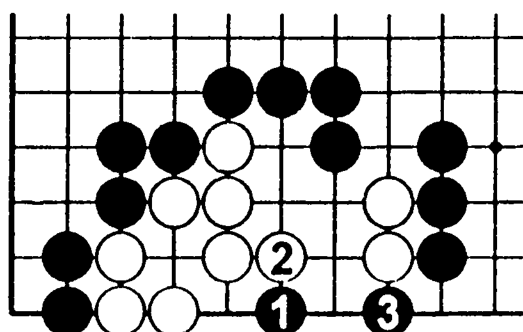
Черные убивают белых ходами до ❺. Если ② в 3, то ❸ в 2.



Ошибка

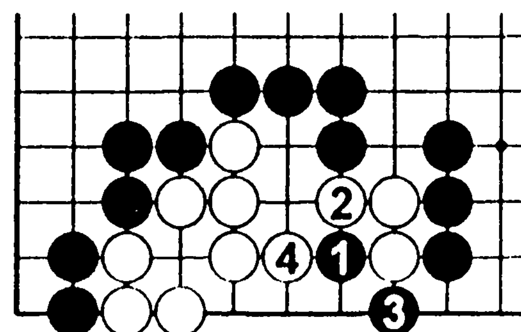
Если черные сыграют ❶, то белые выживут после ② и ④.

337



Правильно

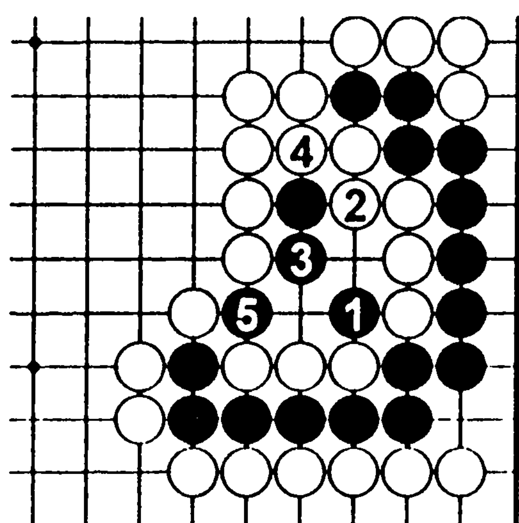
❶ – жизненный пункт. Если ②, то ❸ убивает противника.



Ошибка

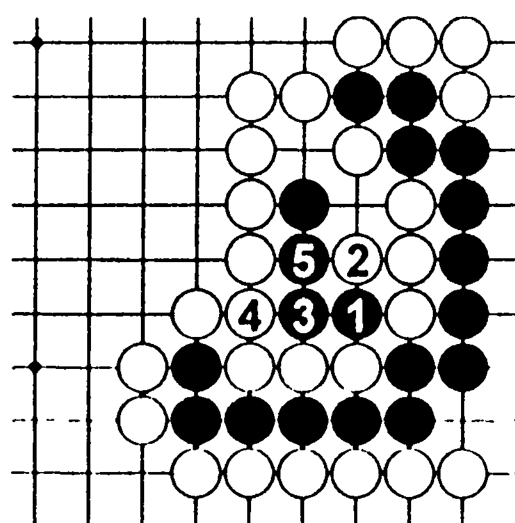
Если ❶ и ❸, то построят два глаза ходами ② и ④.

338



Правильно

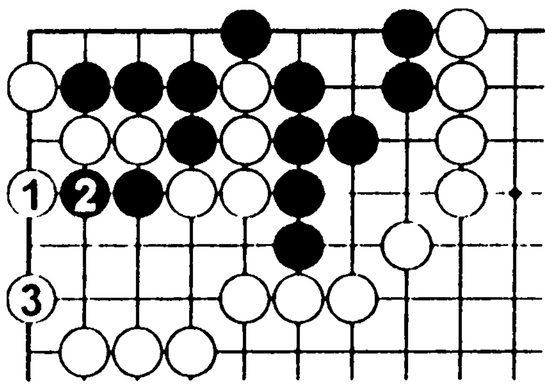
Черные убивают три камня ходами до ❺. Теперь черные выжили.



Ошибка

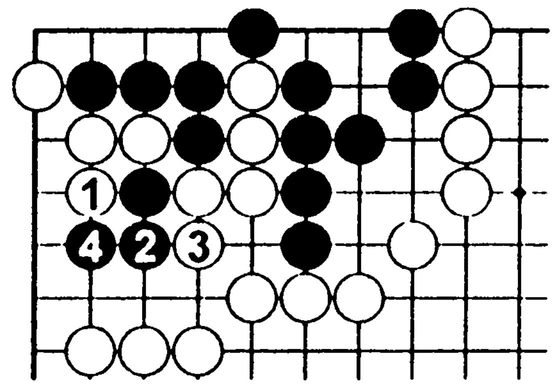
Если белые ответят на ❶ ходом ②, то черные убьют 4 камня ходами до ❺.

339



Правильно

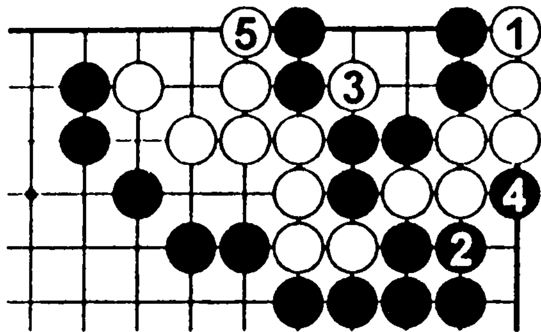
Белые играют ①. Если ❷, то белые пойдут ③, жертвуя два камня. Черные погибли.



Ошибка

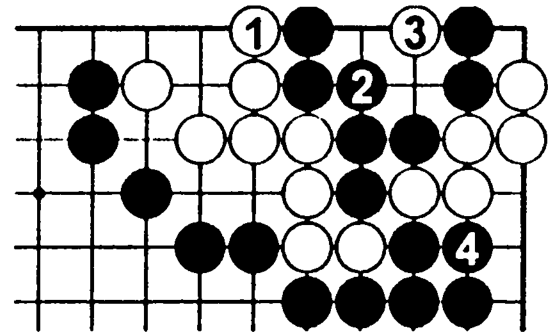
Если ①, то черные ловят 4 белых камня ходами до ❹.

340



Правильно

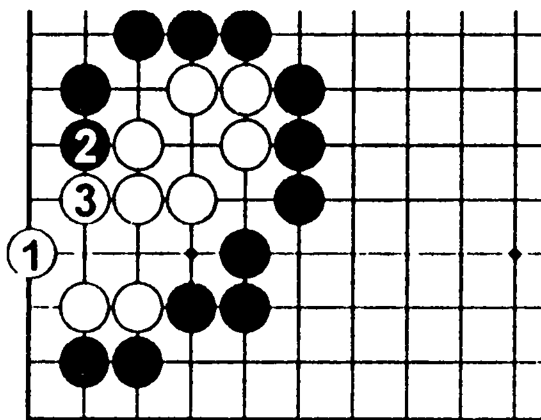
① – блестящий ход. После ❷ белые играют ③ и ⑤, убивая два камня и строя два глаза.



Ошибка

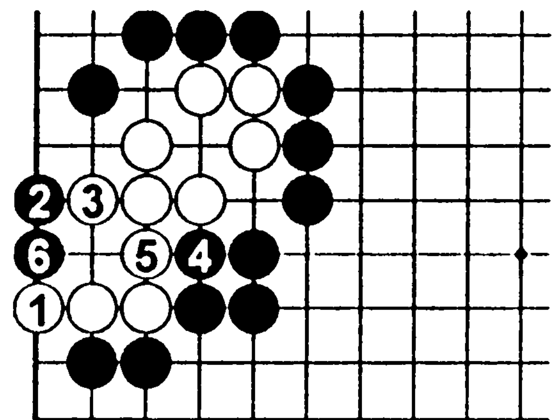
Если ①, то черные убивают противника ходами ❷ и ❹.

341



Правильно

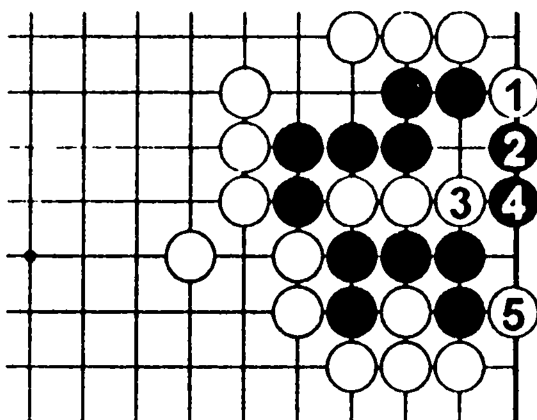
① – жизненный пункт для построения второго глаза..



Ошибка

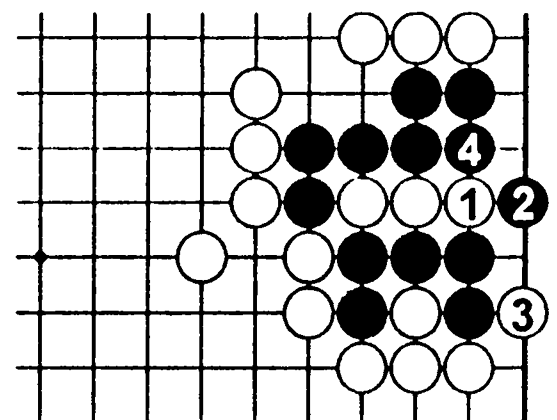
Если ①, то черные захватывают белых ходами до ❻.

342



Правильно

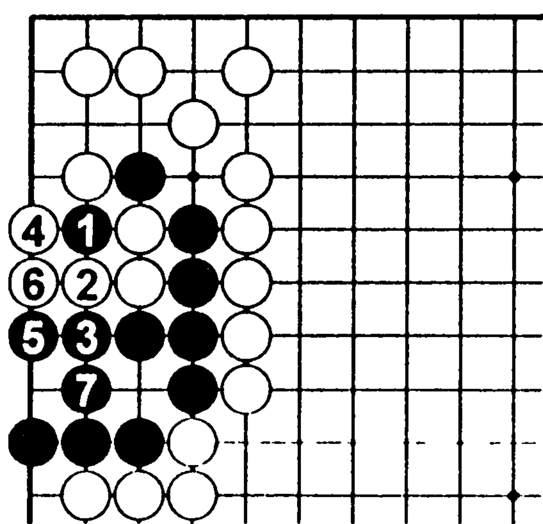
Белые сперва играют ①, а затем увеличивают свою жертву до трех камней ③, После ⑤ черные погибают.



Ошибка

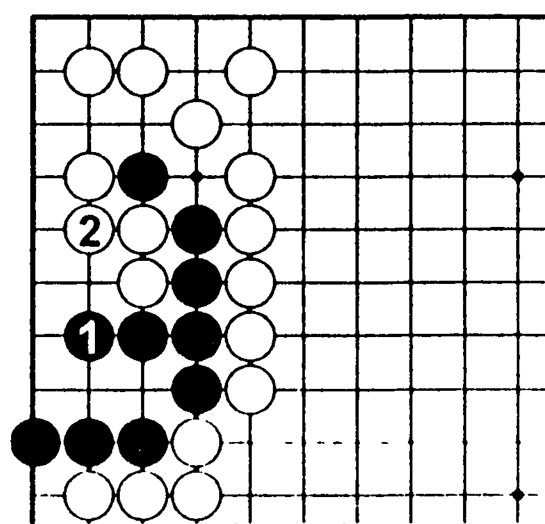
Ход ① в самом начале приводит к тому, что черные получают два глаза после ❷ и ❹.

343



Правильно

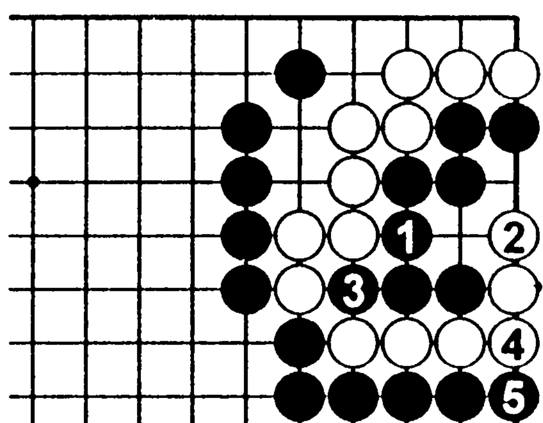
Черные жертвуют камень и выживают в варианте до ❼.



Ошибка

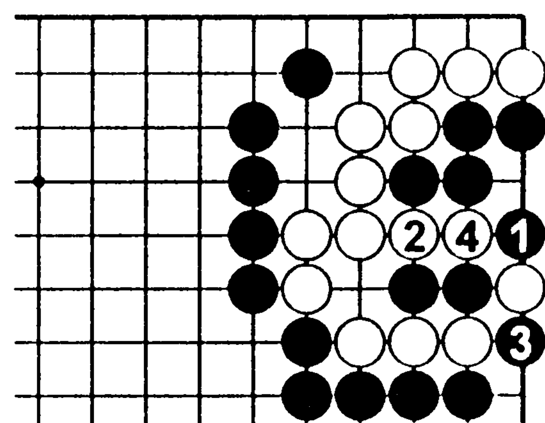
❶ - слишком медленный ход. После ② глаза черным строить негде.

344



Правильно

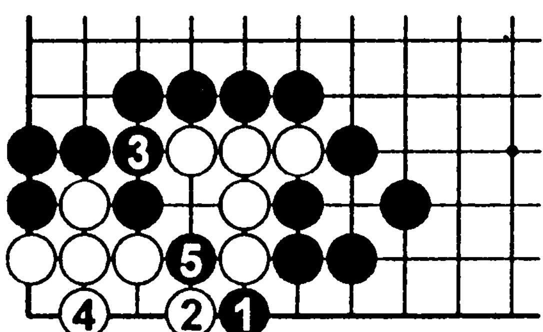
Ходы до ❺ убивают все белые камни.



Ошибка

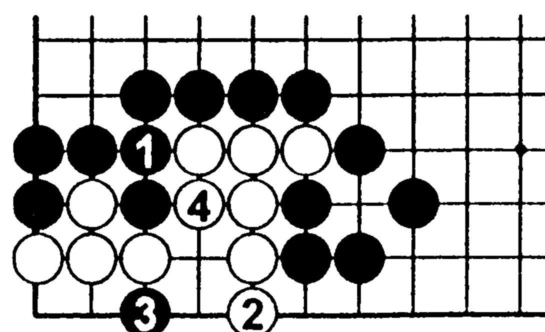
Если ❶, то белые могут выжить, захватив 4 черных камня после ② и ④.

345



Правильно

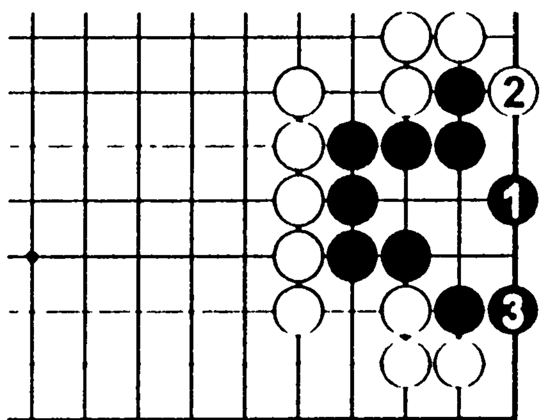
Если черные сыграют ❶ и ❸, то они могут поймать 5 камней в защелку ходом ❺, убивая этим все белые камни.



Ошибка

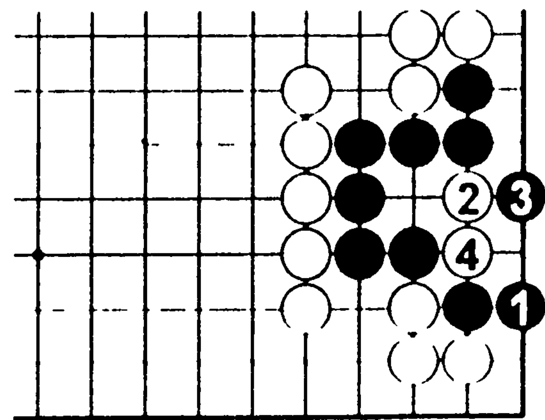
Если ❶ и ❸, то белые могут выжить ходами ② и ④.

346



Правильно

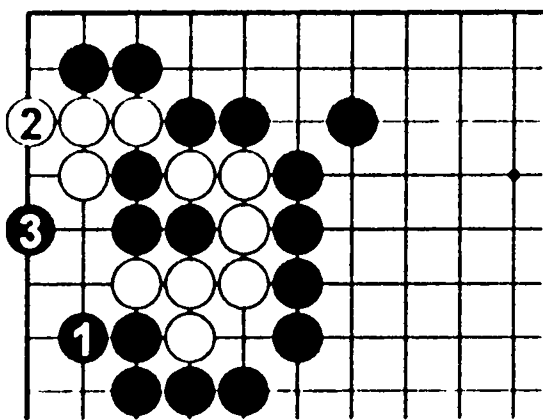
Черные строят два глаза ходами ❶ и ❸. Если ② в 3, то ❸ в 2 и у черные все равно два глаза.



Ошибка

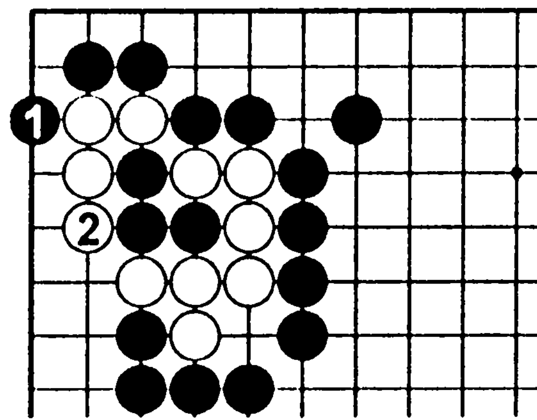
Если черные поменяют порядок ходов, как здесь, то белые разрушат их глазную форму ходами ② и ④.

347



Правильно

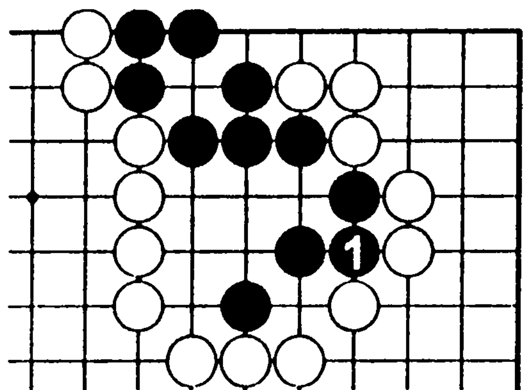
Черные убивают противника ходами ❶ и ❸.



Ошибка

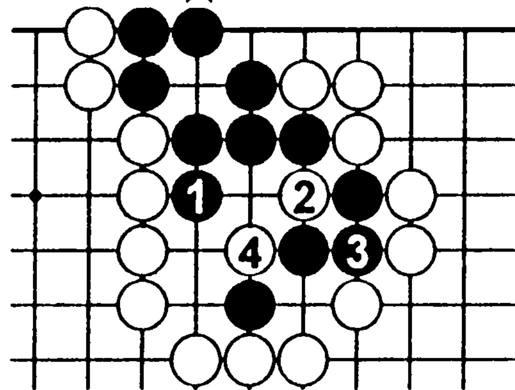
Если черные пойдут ❶, то белые выживут после того как убьют три камня ходом ②.

348



Правильно

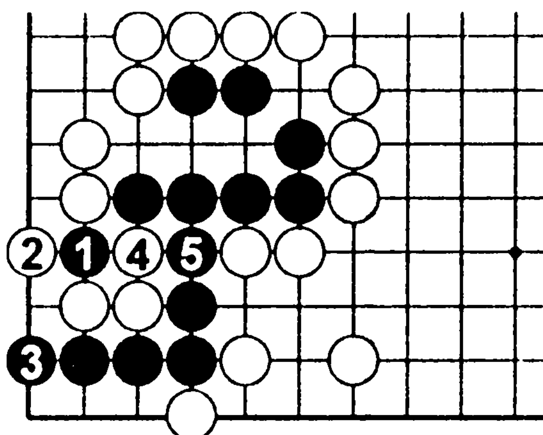
❶ – жизненный пункт для построения второго глаза черными.



Ошибка

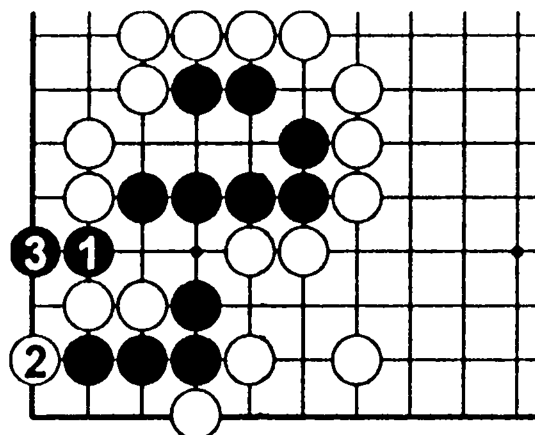
Если ❶, то белые вбросят камень ② и убьют черных ④.

349



Правильно - 1

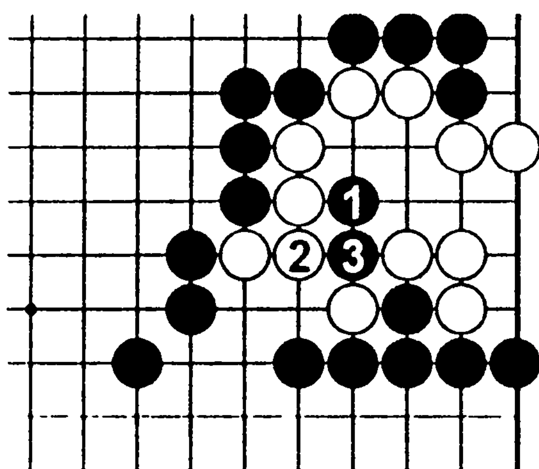
Черные строят второй глаз в углу ходами до ❺.



Правильно - 2

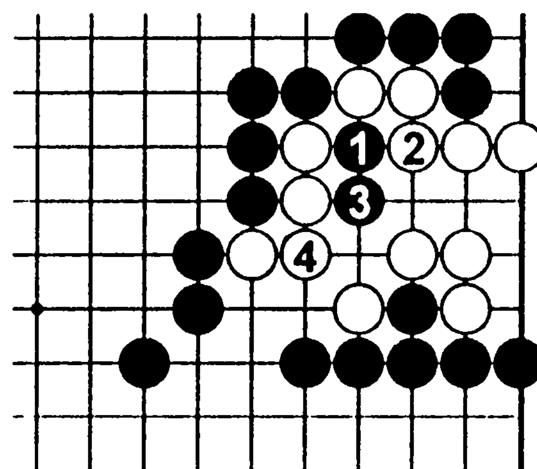
Если белые в ответ на ❶ играют ②, то ход ❸ ловит три белых камня в углу.

350



Правильно

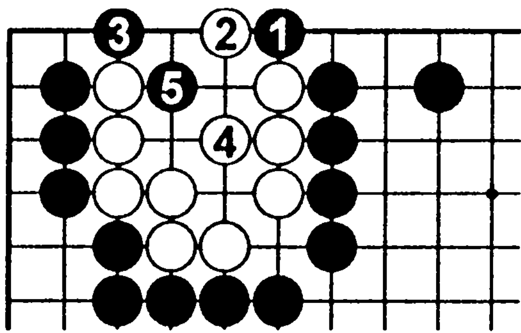
Черные убивают белых ходами до ❸.



Ошибка

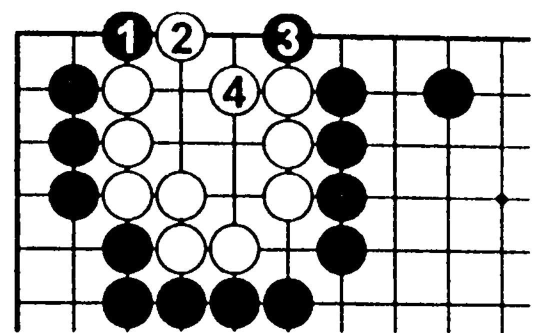
❶ и ❸ – неправильные ходы. Белые выживают ④.

351



Правильно

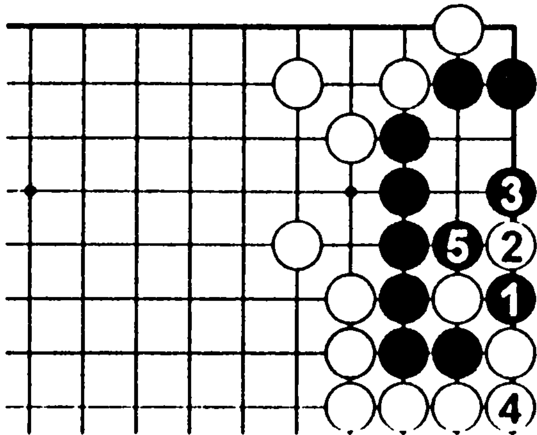
Ход справа ❶ – правильный. Белые погибают после ❺.



Ошибка

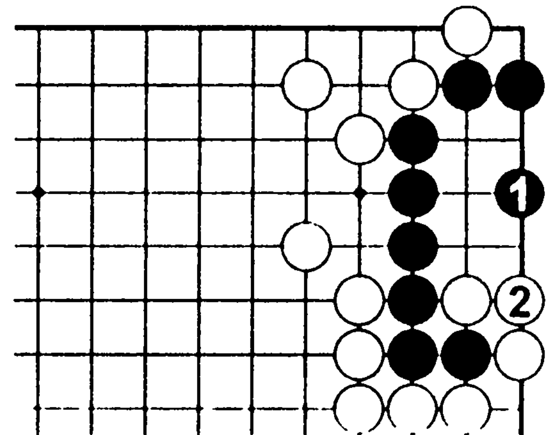
❶ здесь – промах. Белые выживают ходами ② и ④.

352



Правильно

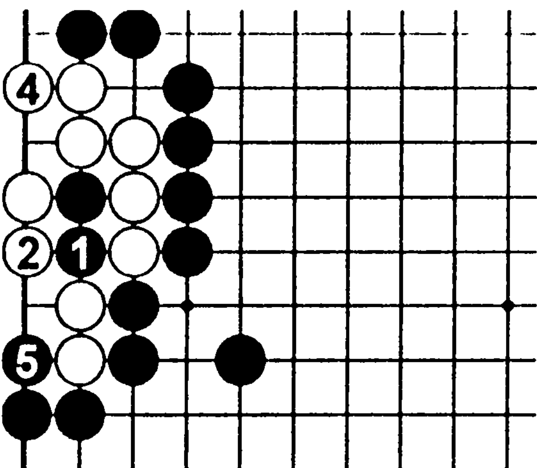
Черные могут сделать глазную форму, пожертвовав камень ❶ и сыграв ❸ и ❺.



Ошибка

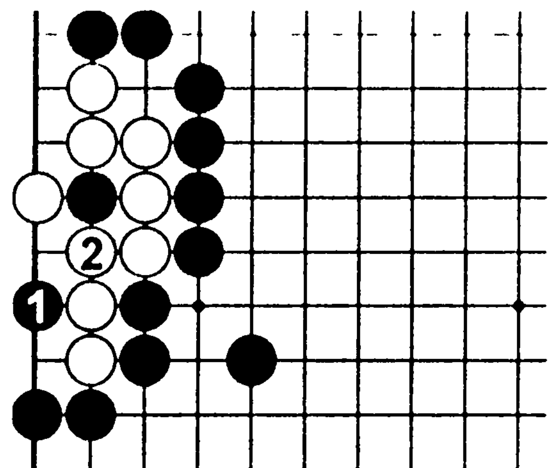
Если ❶, то после ② черные гибнут. Жертва камня здесь обязательна.

353



Правильно

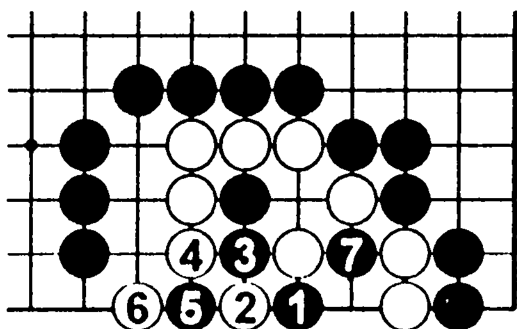
Черные жертвуют два камня – ❶, а затем еще один – ❸. Белые погибают после ❺.



Ошибка

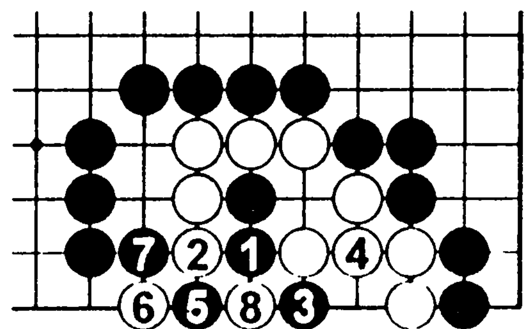
Если ❶, то белые играют ② и строят два глаза.

354



Правильно

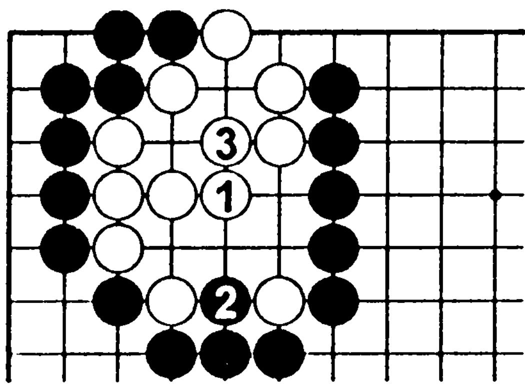
Черные играют ❶, а затем ❸ и ❺. После ⑥ черные ходом ❼ убивают два камня.



Ошибка

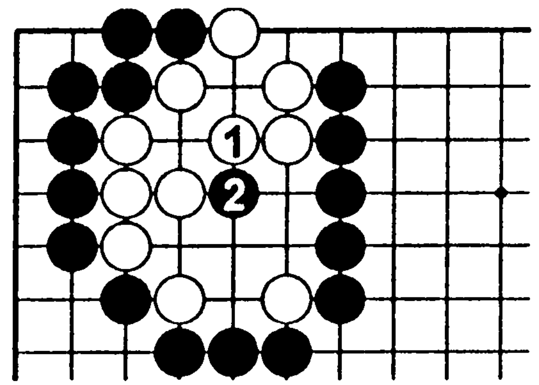
Порядок ходов важен. Если черные сыграют ❶ и ❸, то после ⑧ получится ко.

355



Правильно

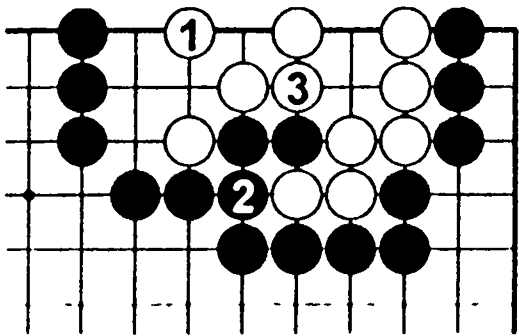
Ход ① угрожает построением глаза сразу в двух местах. Если ❷ в 3, то ③ в 2 и у белых все равно два глаза.



Ошибка

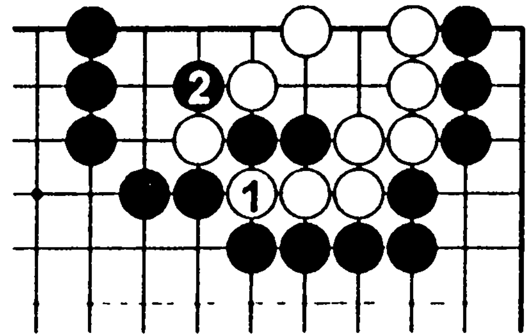
Если ①, то черные играют ❷ в жизненный пункт и белые гибнут.

356



Правильно

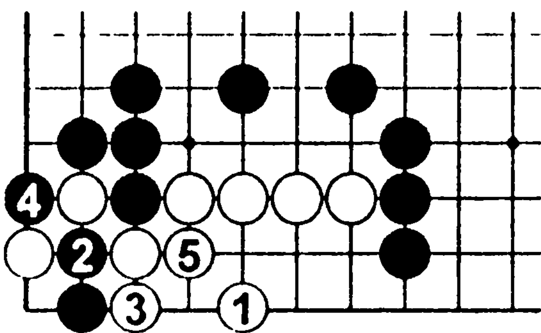
Белые выживают ходами ① и ③.



Ошибка

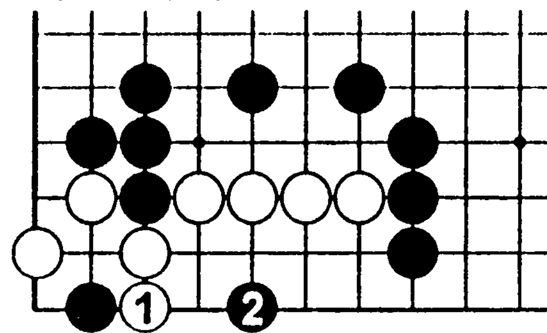
Если белые сразу отрезают два черных камня – ①, то черные играют ❷ и один белый глаз становится ложным.

357



Правильно

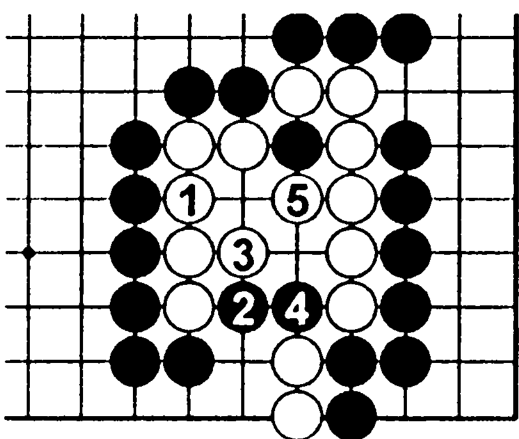
① – жизненный пункт для получения двух глаз. Далее белые живут ходами до ⑤.



Ошибка

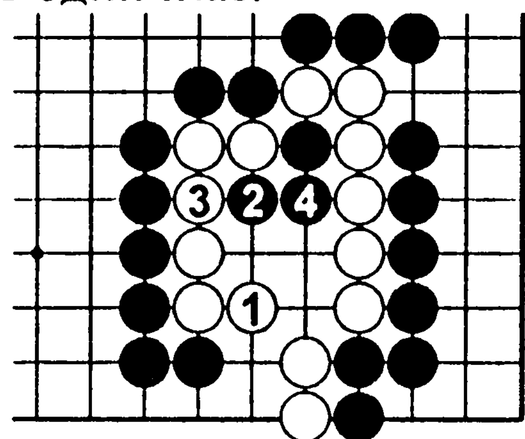
Если белые ходом ① попытаются спасти все свои камни, черные сыграют ❷ и у белых останется лишь один глаз.

358



Правильно

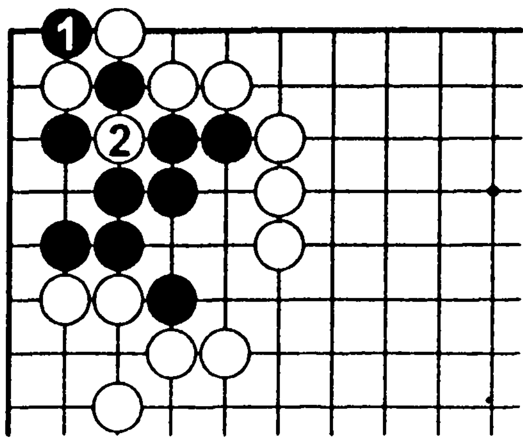
① – жизненный пункт. Если ❷, то белые выживут после ③ и ⑤.



Ошибка

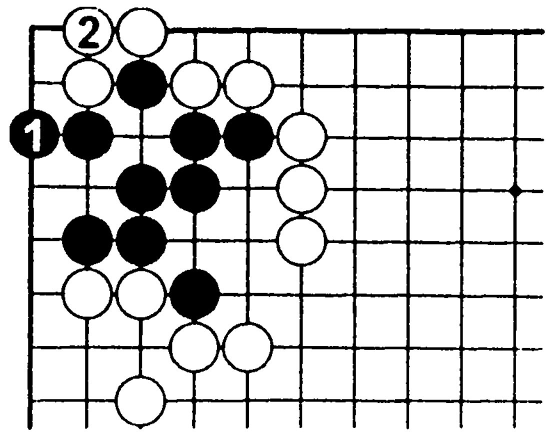
Если ①, то черные убьют белых посредством 4-х пунктового накадэ: ❷ и ❹.

359



Правильно

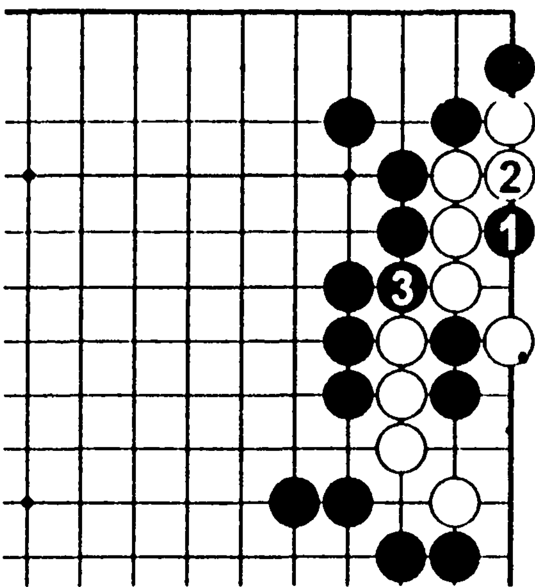
Вбрасывание камня ❶ создает ко, что есть единственной возможностью черных выжить.



Ошибка

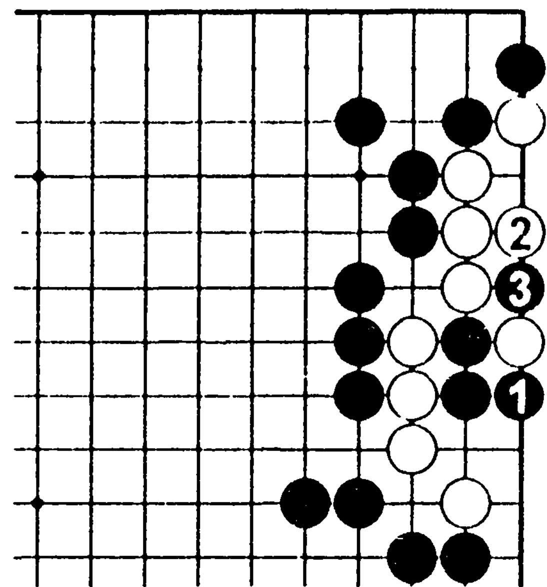
Если ❶, то белые соединяются ② и у черных остается только один глаз. Черные умерли безусловно.

360



Правильно

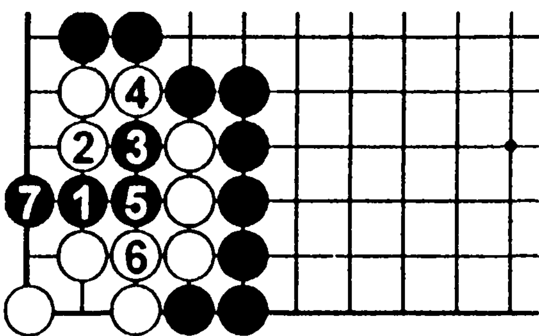
Черные убивают белых ходами ❶ и ❸.



Ошибка

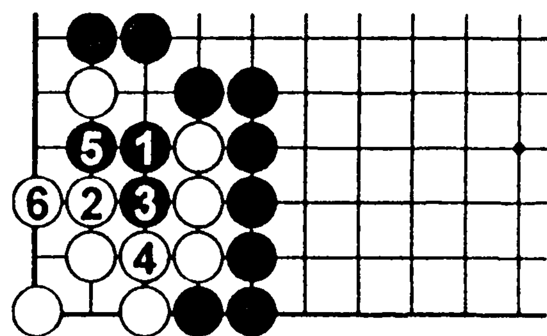
Если ❶, то ② ставит группу на ко.

361



Правильно

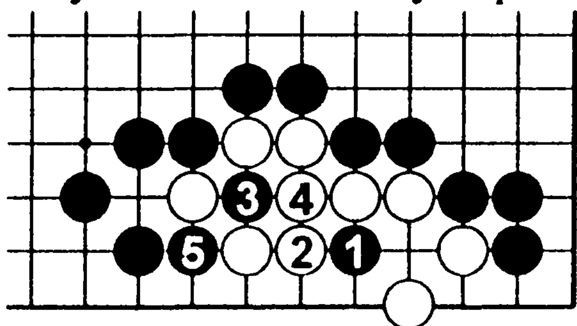
Черные убивают противника ходами до ❼. Белые ничего сделать не могут из-за дамэдзумари.



Ошибка

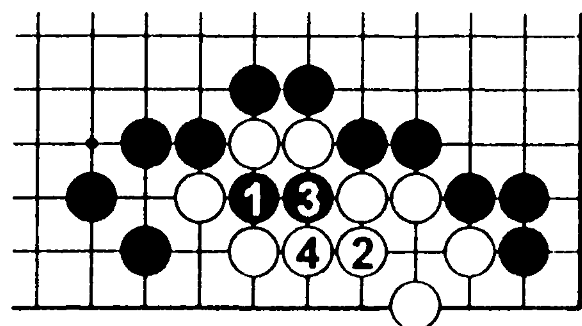
Если ❶, то белые могут получить два глаза ходами до ⑥.

362



Правильно

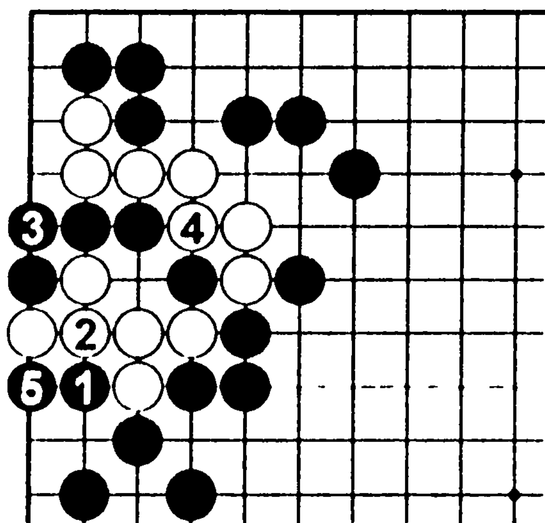
Черные убивают белых ходами ❶ и ❸. После ❺ у тех остается лишь один глаз.



Ошибка

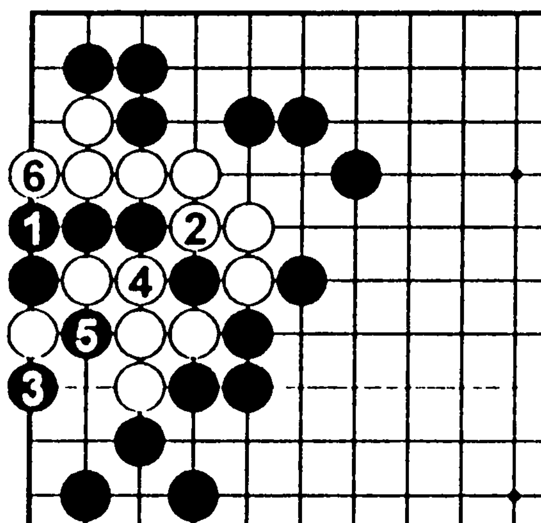
Если ❶, то белые отдают два камня и занимают жизненный пункт – ②. Ход ④ белые строят второй глаз.

363



Правильно

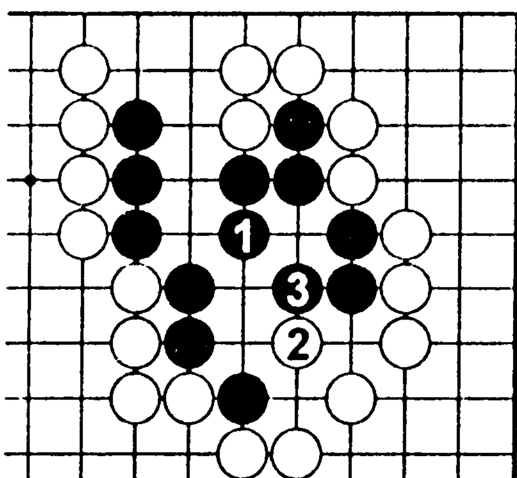
Черные убивают все белые камни ходами до ⑥.



Ошибка

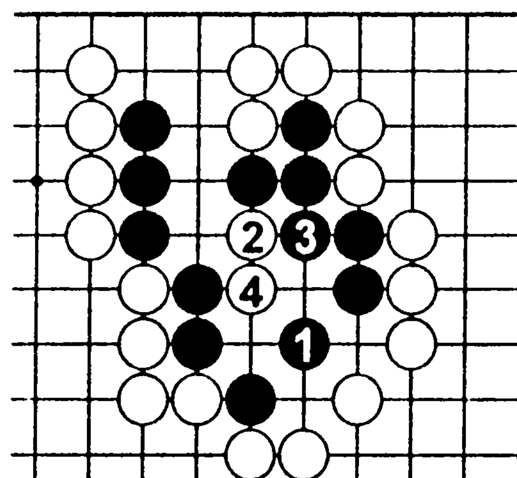
Если ❶, то белые могут поймать черные камни в варианте до ⑥.

364



Правильно

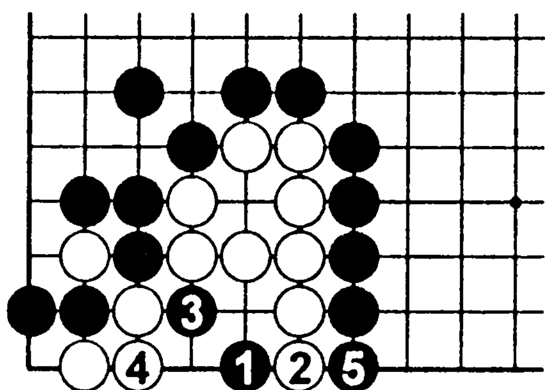
❶ — жизненный пункт. Если ②, то черные строят два глаза ходом ❸.



Ошибка

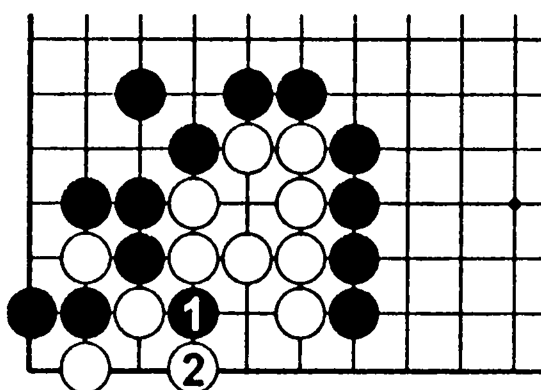
Если ❶, то белые играют ② и ④, убивая черных.

365



Правильно

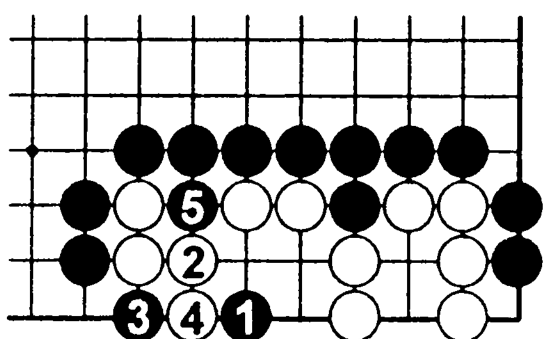
После ходов до ❺ белые не могут контратаковать из-за дамэдзумари.



Ошибка

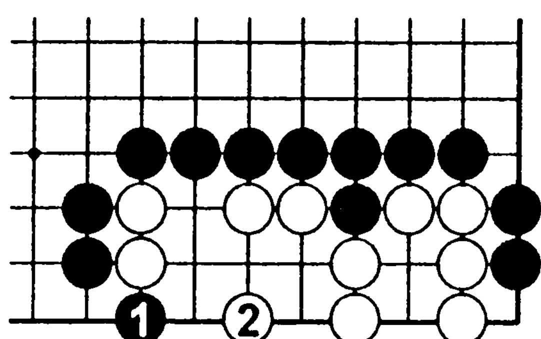
Есл черные сначала сыграют ❶, то белым удастся завязать ко ходом ②.

366



Правильно

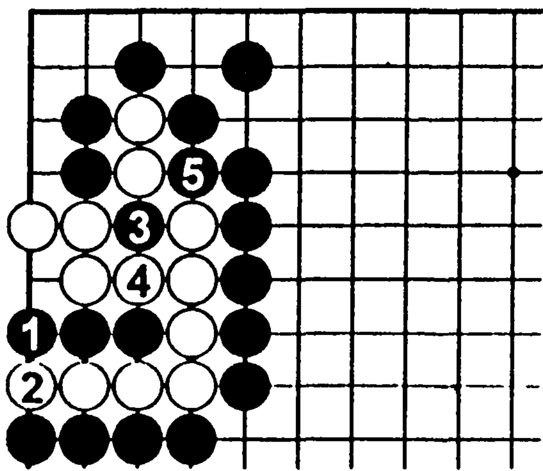
В варианте до ❺ белые попадают в дамэдзумари и погибают.



Ошибка

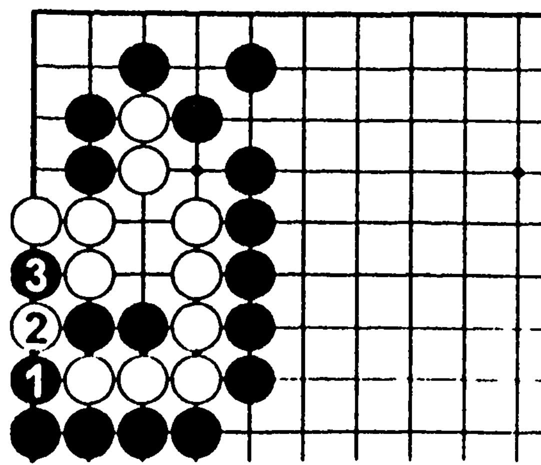
❶ дает белым второй глаз после ②. Теперь белые живут.

367



Правильно

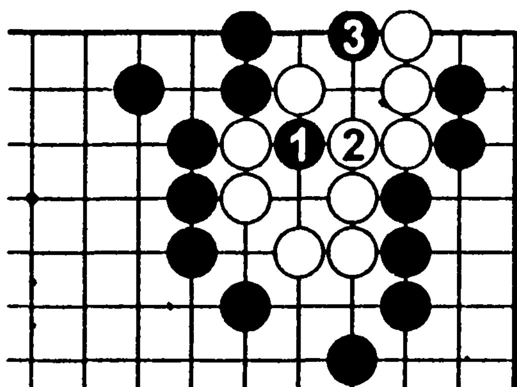
Черные убивают белых ходами до ❺.



Ошибка

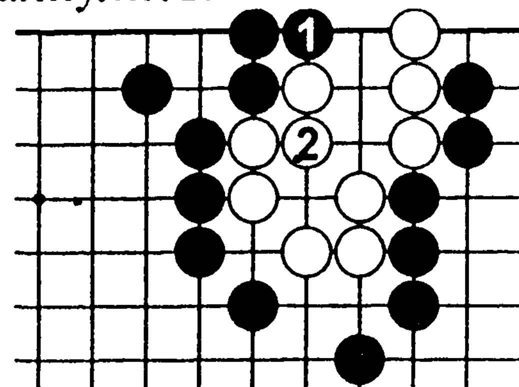
Если ❶, то белые вбрасывают камень ② и начинается ко. Черные промахнулись.

368



Правильно

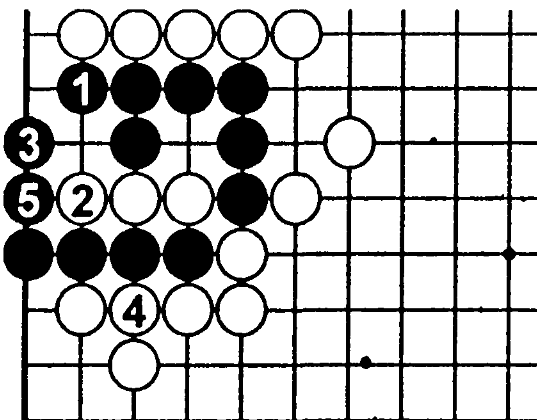
Черные убивают белых ходами ❶ и ❸.



Ошибка

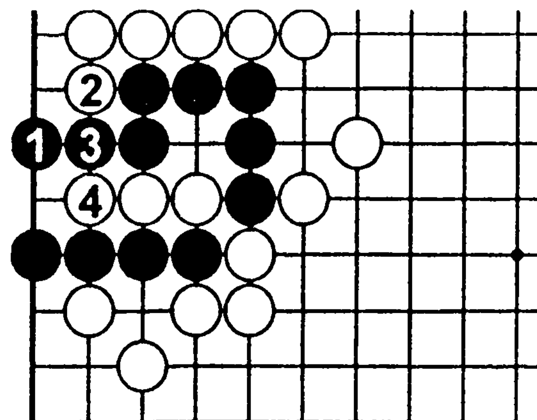
Если ❶, то белые строят два глаза ходом ②.

369



Правильно

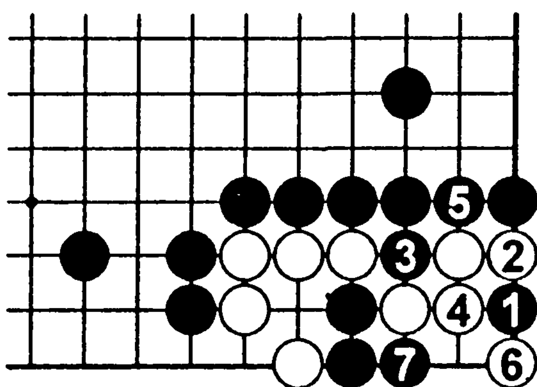
Черные выживают, строя сэки ходами до ❺.



Ошибка

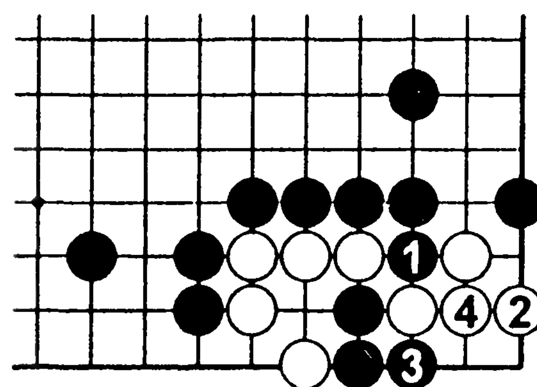
Если ❶, то белые убивают противника: ② и ④.

370



Правильно

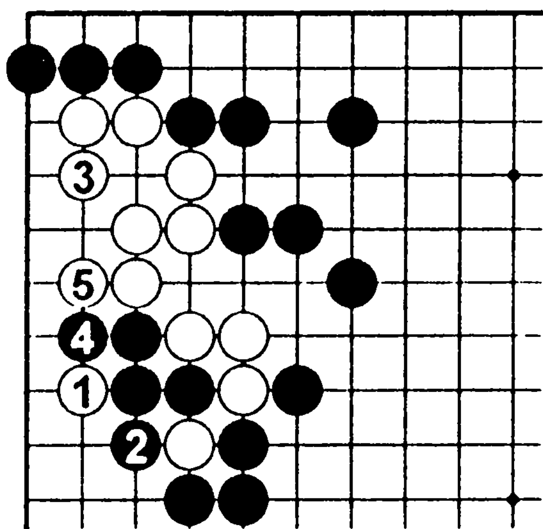
Если черные найдут вариант до ❼, то белые погибнут. Из-за дамэдзумари у них нет хода.



Ошибка

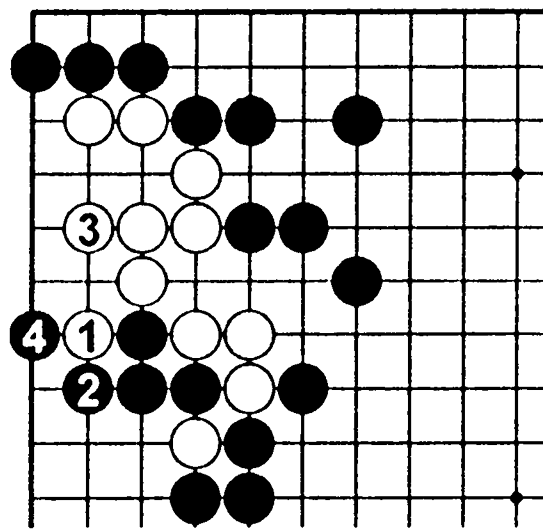
Если ❶, то белые выживут после ② и ④.

371



Правильно

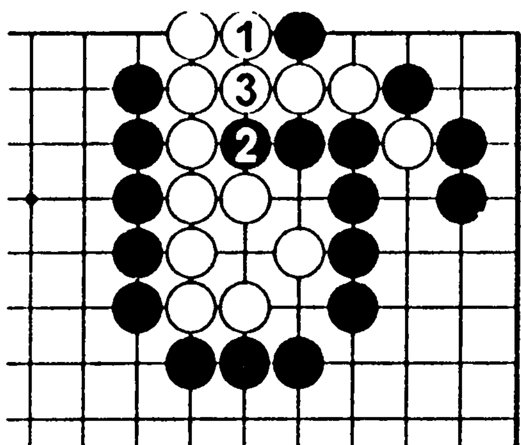
① – жизненный пункт. Белые строят два глаза ходами до ⑤.



Ошибка

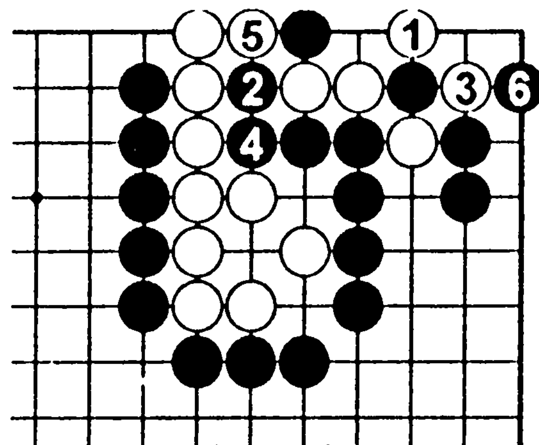
Если белые сыграют ① и ③, то черные получат ко после ❹.

372



Правильно

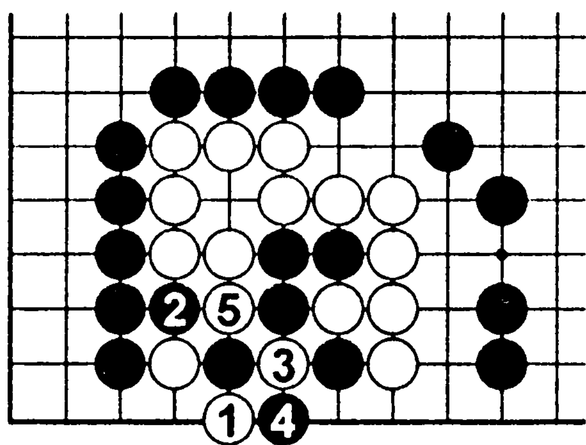
Белые строят два глаза ходами до ③.



Ошибка

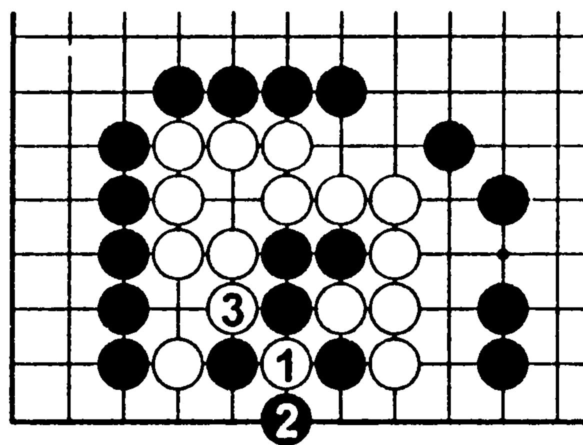
Ход ① – не сэнтэ! Белые остаются без глаз после ❻.

373



Правильно

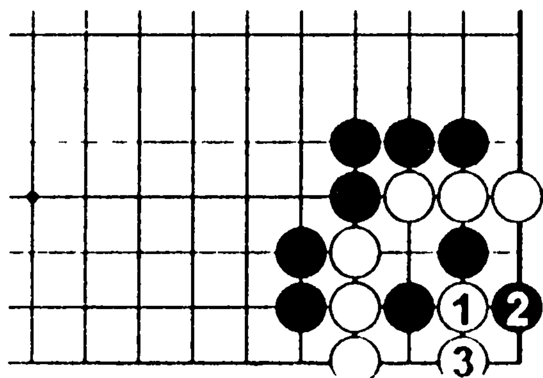
Белые убивают три черных камня и строят два глаза после ходов до ⑤.



Ошибка ❹ в ①

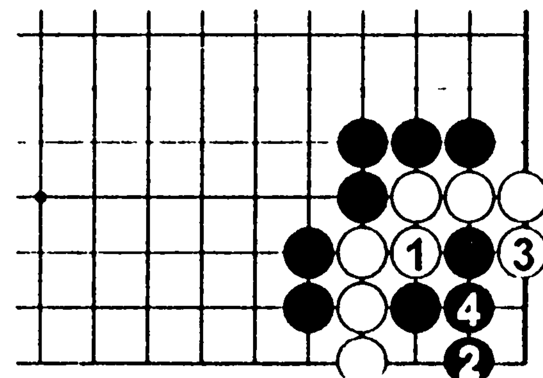
Этот порядок ходов неправильный. После ❹ у белых нет способа убить черные камни.

374



Правильно

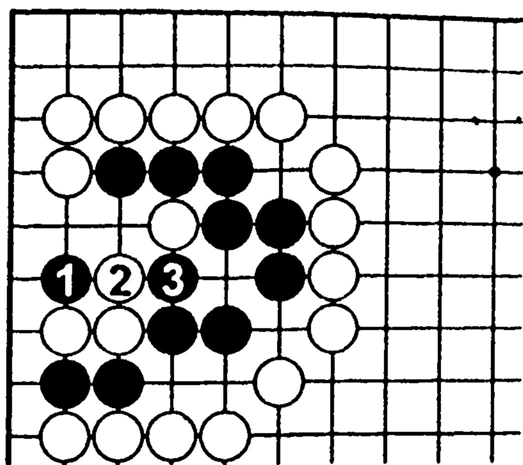
Белые смогут выжить, если пойдут ① и ③.



Ошибка

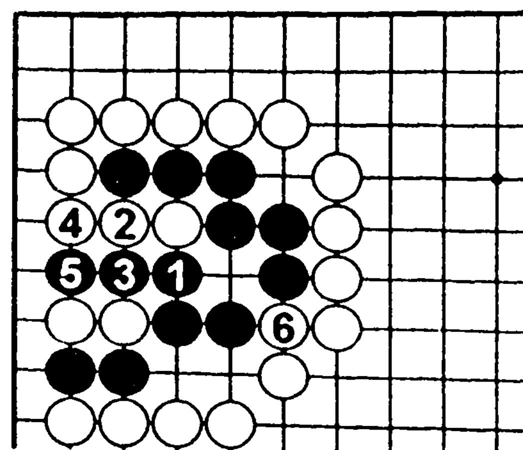
Если ① и ③, то черные убьют белых, сделав им 5-ти пунктовое накадэ ходами ② и ④.

375



Правильно

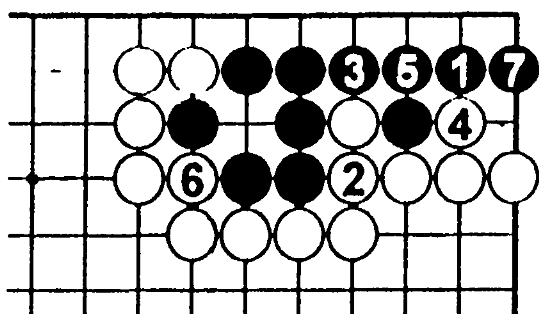
❶ - блестящее тэсудзи. Если ②, то черные ловят белый камень ходом ❸.



Ошибка

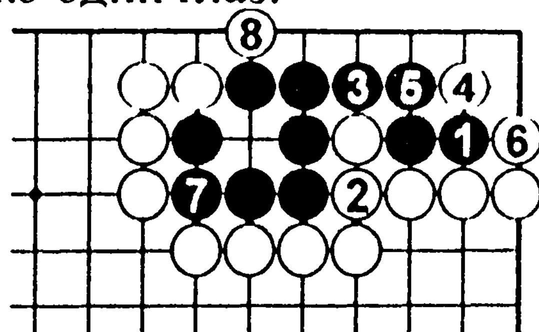
Порядок ходов важен. Черные, конечно, могут сбить два камня к ❺, но после ⑥ у них останется только один глаз.

376



Правильно

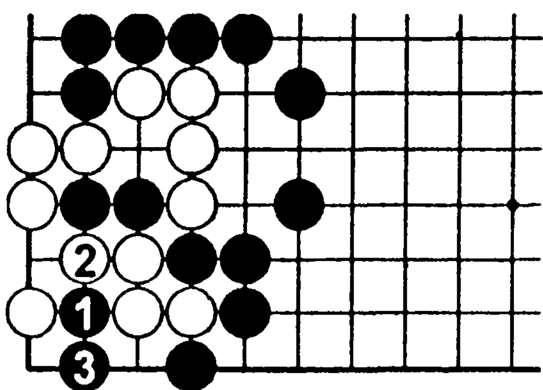
❶ – жизненный пункт. Черные строят два глаза ходами до ❼.



Ошибка

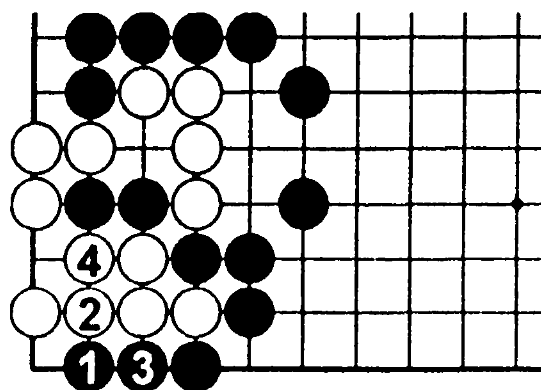
❶ – промах. Белые убивают противника ходами до ⑧. Ход ❶ в 5 тоже неправильный, потому что белые ответят ②.

377



Правильно

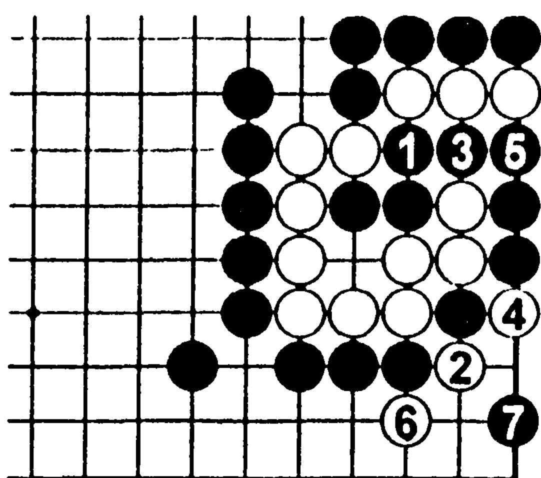
❶ – жизненный пункт. Белые погибают после ❸.



Ошибка

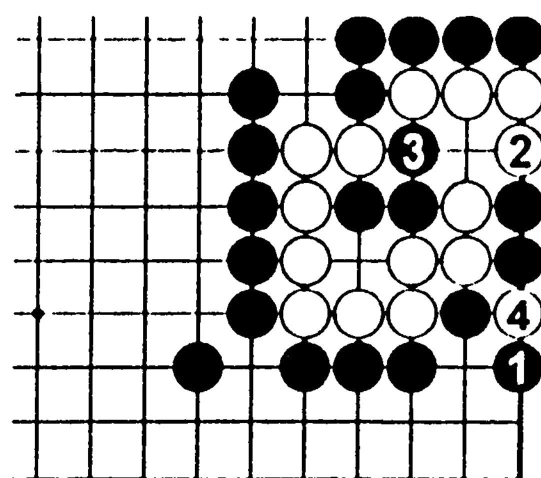
Если черные сыграют ❶, то белые построят два глаза после ② и ④.

378



Правильно

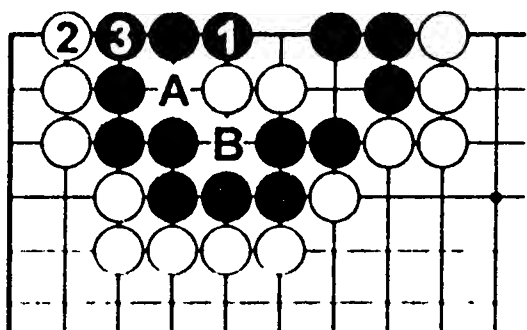
Черные позволяют белым убить камень ходами ② и ④, но после ❼ все белые камни погибают.



Ошибка

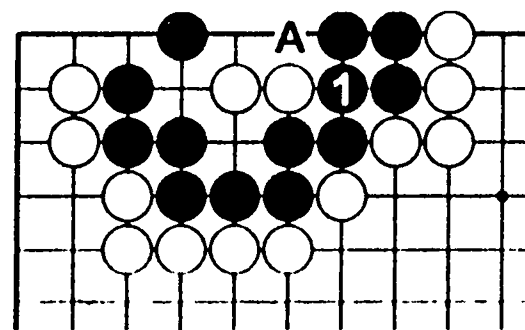
Если черные защищаются ❶, то белые выживают в сэки ходами до ④.

379



Правильно

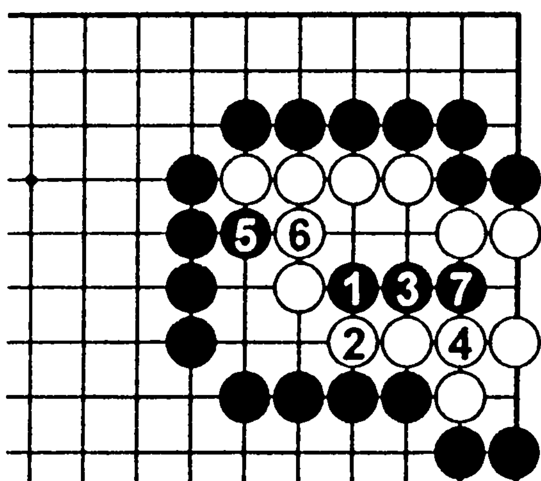
Черные живут в сэки после ❶ и ❸. Если ○**A**, то ●**B**.



Ошибка

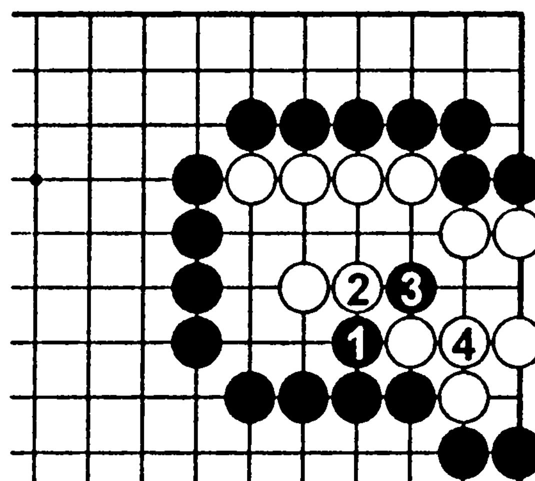
Если черные сыграют ❶ или ●**A**, то их глаз превратится в 5-ти пунктовое накадэ.

380



Правильно

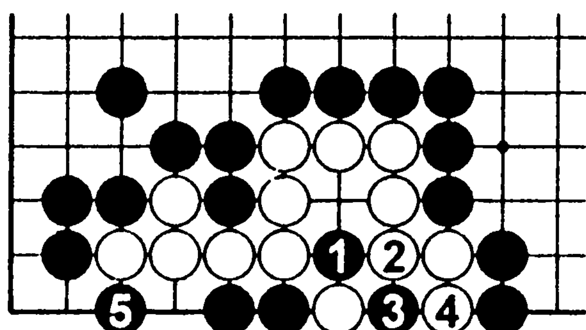
❶ – жизненный пункт. После ходов до ❼ белые погибают.



Ошибка

Если ❶ и ❸, то белые выживают ходом ④. Если ❶ в **3**, то ②.

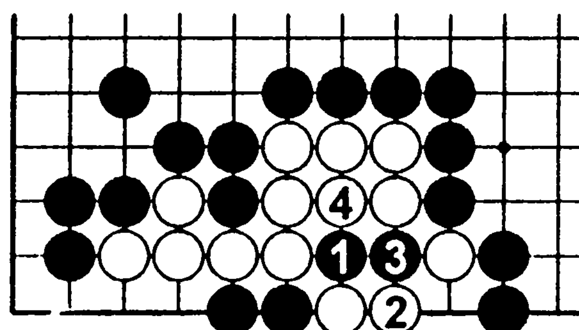
381



Правильно

⑥ берет ко

❶ и ② – ходы, которые вы должны найти. Белые начинают ко ходом ⑥.

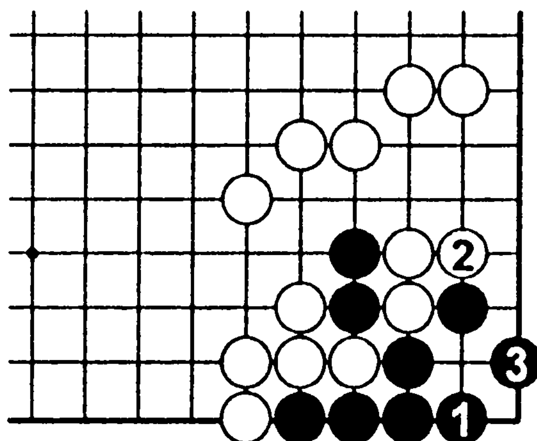


Ошибка

❺ в ❸

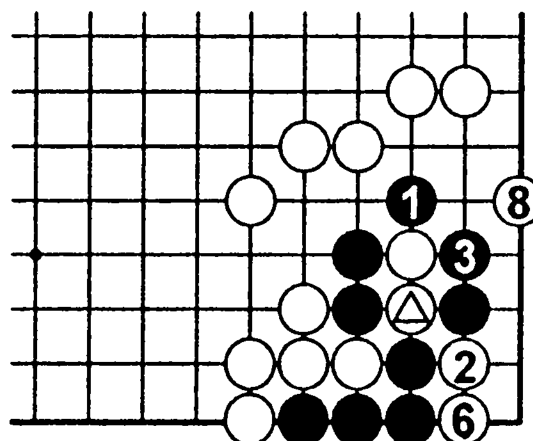
② здесь – ошибка. Черные убивают белых безусловно после ❸ и ❺.

382



Правильно

Черные строят два глаза ходами ❶ и ❸.

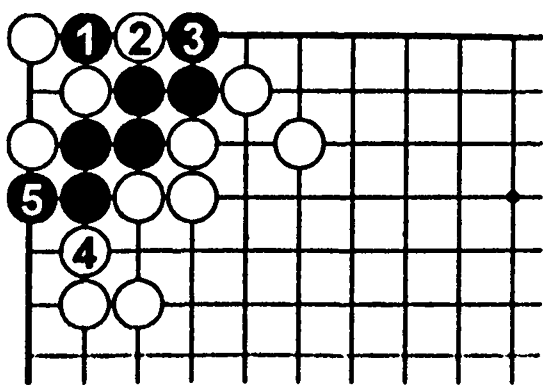


Ошибка

④ в △, ❺ над △, ❼ в △

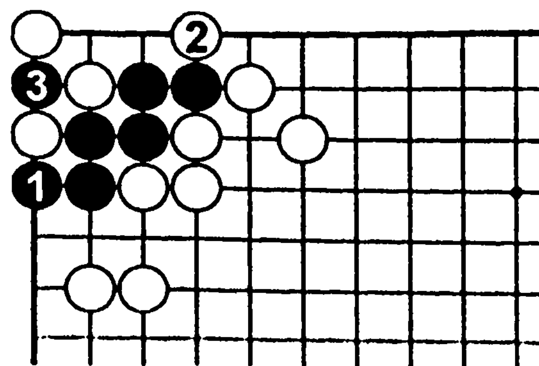
Ход ❶ здесь неоправдан. Белые убивают черных в варианте до ⑧.

383



Правильно

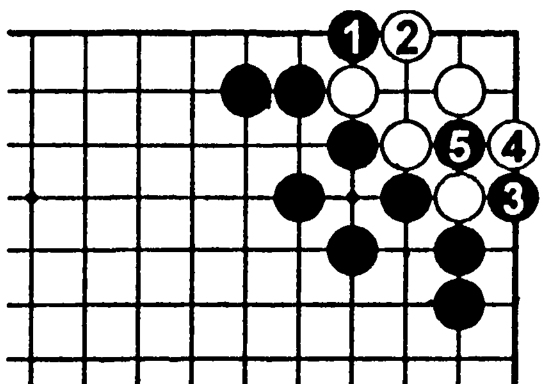
Черные жертвуют камень ❶ и выживают, построив двойное ко ходами до ❺.



Ошибка

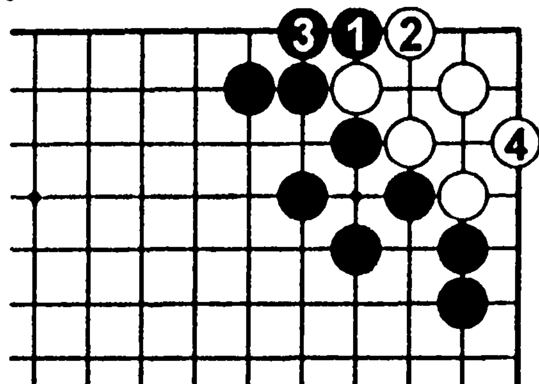
❶ – ошибка. Белые играют ② и получается простое ко, которое, чтобы выжить, черные должны выиграть.

384



Правильно

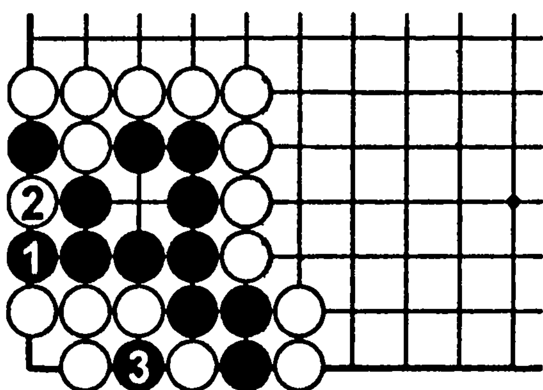
Черные делают два ханэ ❶ и ❸. Ходом ❺ начинается двойное ко и белые погибают.



Ошибка

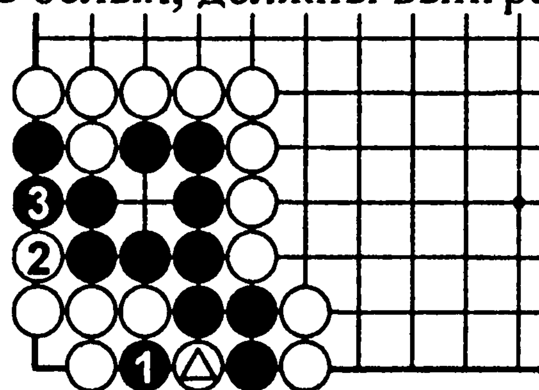
Если на ② черные отвечают ❸, то после ④ начинается обычное ко, которое черные, для того чтобы убить белых, должны выиграть.

385



Правильно

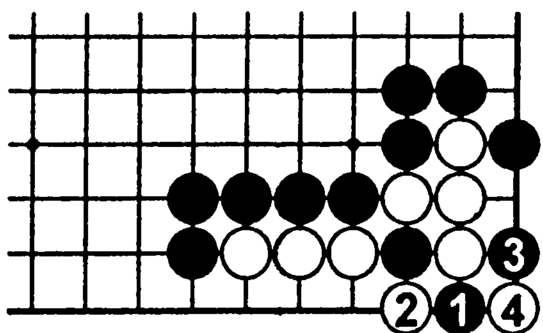
Ход ❶ делает двойное ко. Теперь белые оказались убитыми.



Ошибка ④ берут ко

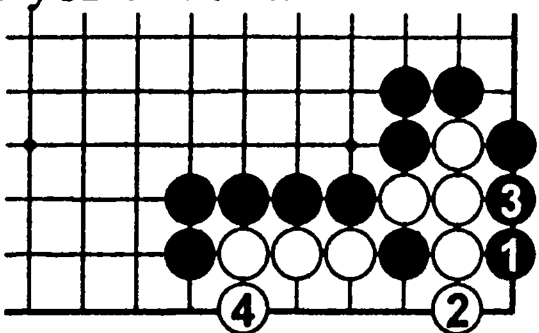
Если ❶, то белые вынуждают обмен ② – ❸, а затем возвращаются к ко борьбе. Если белые выиграют ко, то убьют всех.

386



Правильно

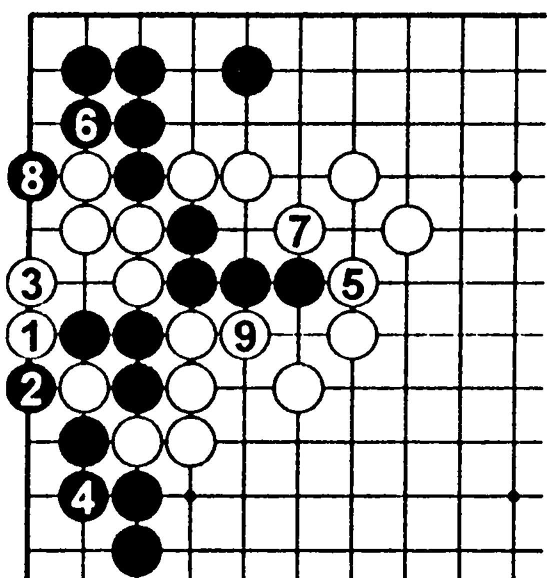
Черные могут получить двухшаговое ко, если найдут ходы ❶ и ❸. Если ② в 3, то ●A дает прямое ко.



Ошибка

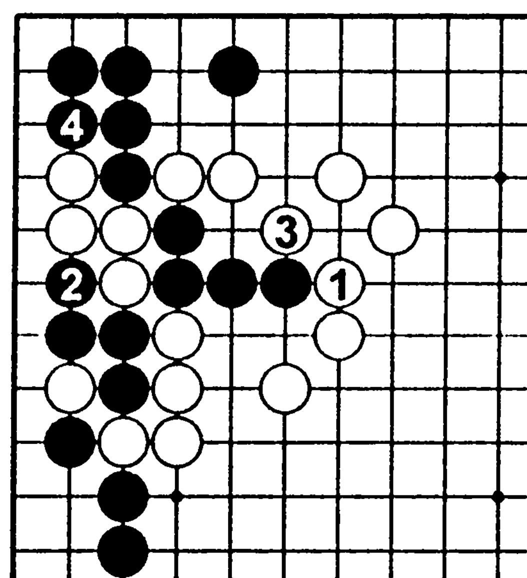
Ходы ❶ и ❸ позволяют белым выжить безусловно после ② и ④.

387



Правильно

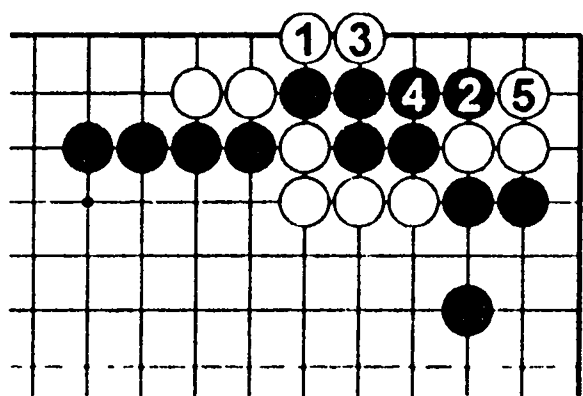
Ходы ① и ③ позволяют белым увеличить количество дамэ на 1. И теперь белые выигрывают сэмэай после ⑨.



Ошибка

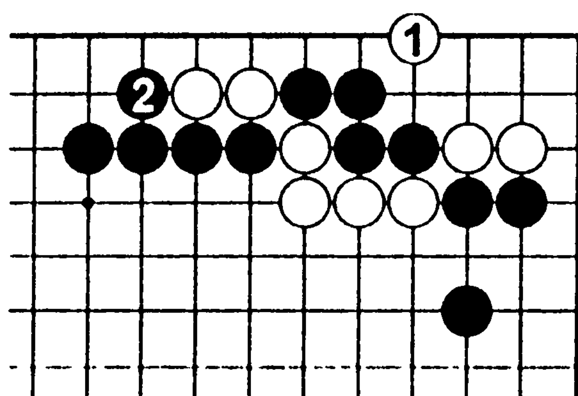
Если белые сыграют ① и ③, то здесь уже они проиграют сэмэай в один темп.

388



Правильно

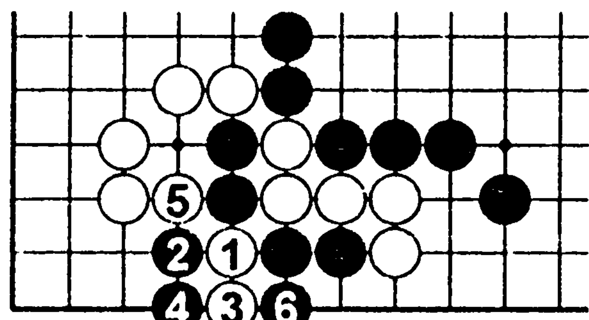
① – жизненный пункт. После ходов до ⑤ становится ясно, что черных пленили.



Ошибка

① – слишком медленно. Теперь черные выигрывают сэмэай в один ход.

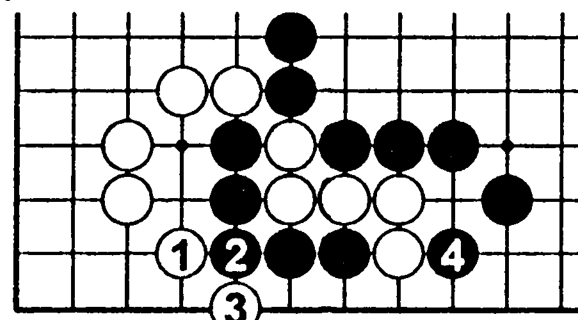
389



Правильно

⑦ в ①

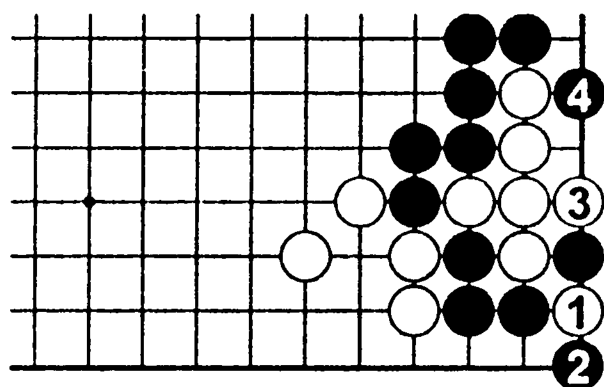
Белые выигрывают сэмэай ходами до ⑦.



Ошибка

① и ③ – неправильно. После ❹ очевидно, что черные выигрывают сэмэай в один ход.

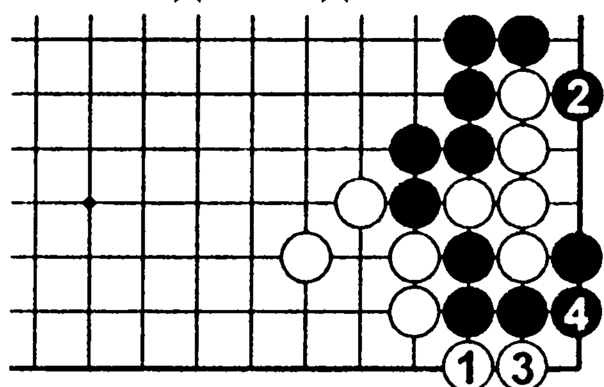
390



Правильно

⑤ берут ко в ①

Белые вбрасывают камень ходом ① и начинают ко ходом ⑤.



Ошибка

Если белые сыграют ① и ③, то черные выиграт сэмэай в один ход.

* * *